Número 13 • Año II • P.V.P. 350 Ptas.

MASTER SYSTEM - MEGA DRIVE - GAME GEAR

MEGA force

la revista de los juegos SEGA

PRIMAVERA

MEGA DOSSIER
Sonic 2
para Mega Drive

INDICE 92-93
TODO UN AÑO
DE MEGAFORCE

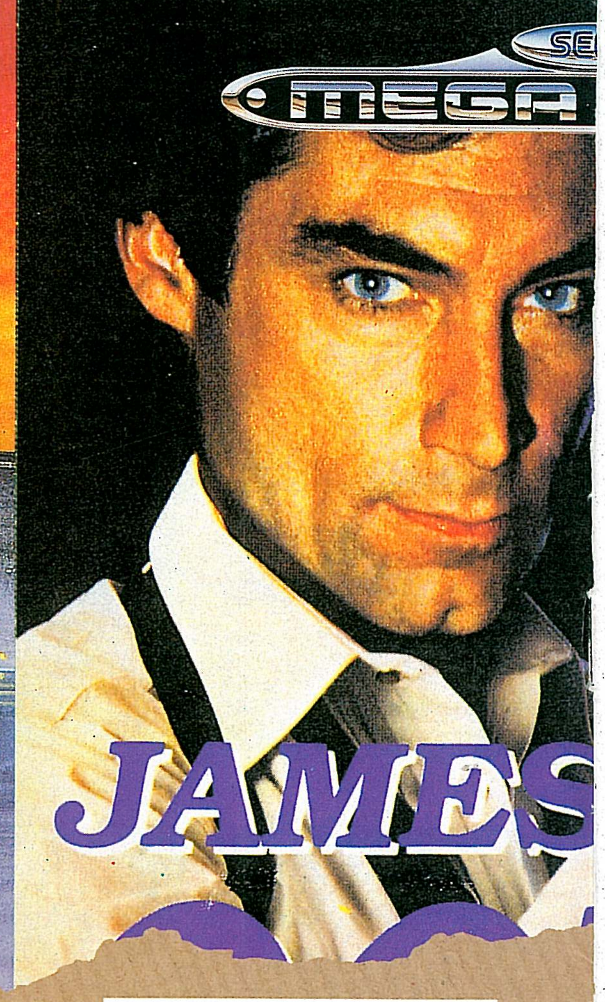
REPLAY
X-Men
para Mega Drive

REPORTAJES
ECTS '93:
LA MEGAFERIA
DOMARK:
JUEGOS DE ORO

Mega Preview
STREET
FIGHTER II

00013
8 414237 000160



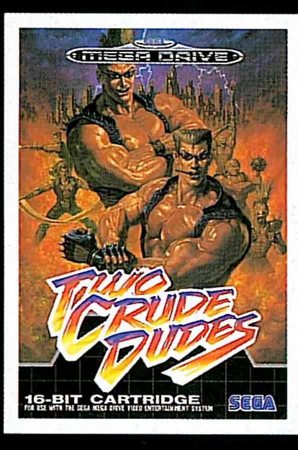




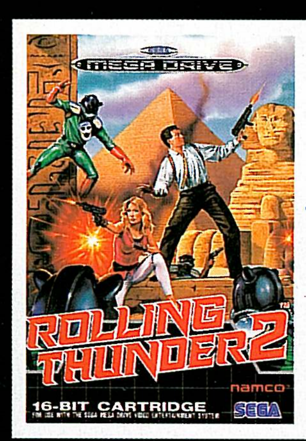
El impre
enfrenta
La anim
La band
Es autén




Juego de aventuras protagonizado por los famosos personajes del cine. 1 ó 2 jugadores simultáneos. Se puede elegir tortuga y usar sus trucos. Cada una, tiene los suyos. Sonido Rock & Roll: Voces digitalizadas.



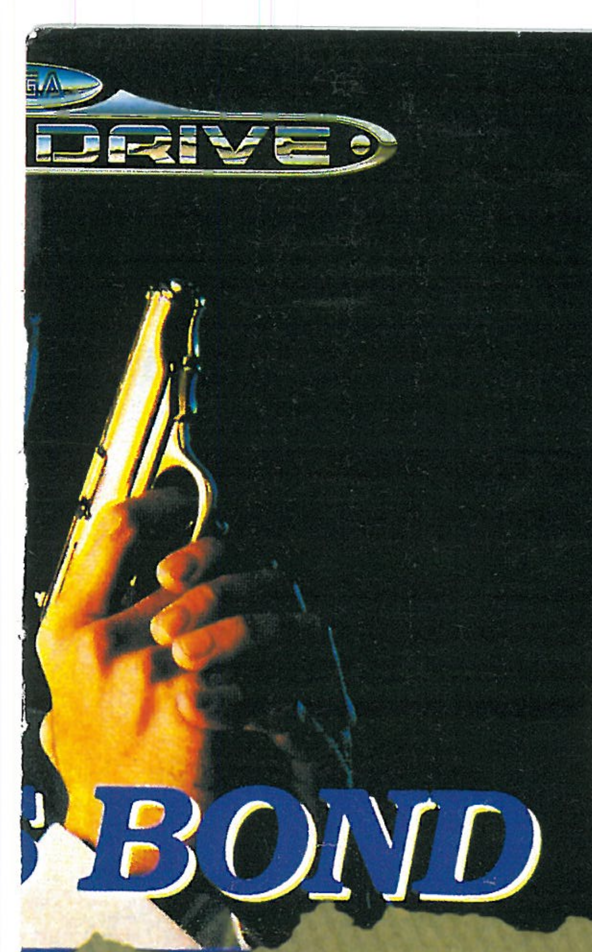
Cualquier objeto puede ser un arma arrojadiza en tus manos. Piedras, señales de tráfico, coches, camiones... Todo vale contra enemigos tan poderosos. Gráficos espectaculares y sonido muy efectista.



Elige tu arma y la acción se dispara. Una aventura de gran dinamismo que no concede tregua. Espectaculares gráficos, con visión cinematográfica. Calidad de sonido similar a banda sonora.



El campo de batalla ya es todo un espectáculo. Increíbles decorados, gráficos, perspectivas tridimensionales... Cuando empieza la acción, nada puede escapar a tu sistema de disparo con 360° de rotación. Extraordinaria banda sonora.

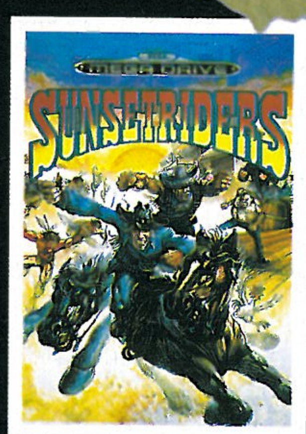




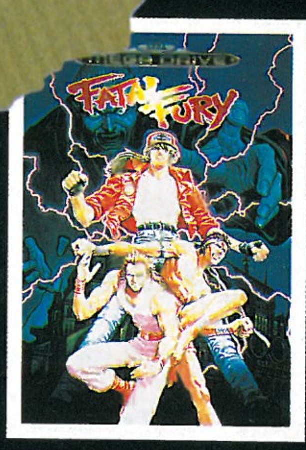
visible agente salta de nuevo a escena para
rse a Spectra en el duelo definitivo.
ación es total en base a filmación real.
a sonora nos transporta a una sala de cine.
ntica.



La mítica Patrulla X de los comics Marvel, ataca de nuevo. Puedes elegir entre 4 héroes y desplegar todos sus poderes mutantes.
Si la cosa se pone fea, hay otros 4 personajes a quien recurrir.
El realismo del cómic llevado al videojuego en toda su extensión.
Incluso en los gráficos. Voces y gritos digitalizados.
1 ó 2 jugadores a la vez.



Juegos de aventuras ambientado en el salvaje Oeste. El enemigo es un forajido llamada Paco el Loco. 1 ó 2 jugadores simultáneos. Música country y redoble de estampidas. Digitalización de voces.



Un torneo de artes marciales donde sólo los más fuertes sobreviven.
Es el marco perfecto para que Terry, Andy y Joe, se tomen cumplida venganza contra el odioso Geese Howard y sus peligrosos secuaces. Golpes demoledores, escenarios espectaculares, 9 luchadores a elegir y 1 ó 2 jugadores. ¿Quién da más?.



Una nueva dimensión en el mundo del billar. Perspectiva aérea donde el control es total. Movimientos, choques, velocidad de la bola... Posibilidad de mano a mano entre 2 jugadores en jugadas especiales de carambola o campeonato. La música engancha e incita a jugar.

ESTOS SON DE LEY

SEGA

LA LEY DEL MAS FUERTE

ESTE

Mayo
Nº 13







MEGAFORCE es una publicación de:
Editorial Primavera

Consejero Delegado: Raymond Cohen
Director General: Luis Martínez Ruíz

Director: Jesús Lázaro
Redactores y colaboradores: Francisco Durán, Mary Connor, Esperanza Hernández, Mónica Morales, Jaime Torroja
Diseño: Yves Rainaud y J.Lázaro
Autoedición: Mario Ruíz

Redacción y Administración:
C/ Córcega 267, Principal 2ª, 08008 Barcelona
Tel. (93) 218 25 06 Fax (93) 218 27 37
Publicidad: Publi Mul S.L.
Rda. General Mitre, 200 5º 2ª, 08006 Barcelona

Producción: Artibox, Barcelona
Preimpresión digital: Clickart, Madrid
Suscripciones: G+J, S.A.
Marqués de Villamagna 4, 28001 Madrid.
Tel. (91) 578 03 75 Fax (91) 575 26 71
Distribución: G+J S.A.
Impresión: Rekord Printing S.A.

Depósito legal: B-17380-92
ISSN: 1132-2721

MES...

MEGADOSSIER



ZAPPINGS

REPLAYS

HIT PARADE

MEGACODIGOS

LOS SECRETOS DEL MAESTRO SEGA

MEGALECTORES

EL TABLON DE SONIC

EL CORREO DE SONIC

INDICE 92-93





Yo patrocino, tú patrocinas, Sega patrocina...

Sega con el deporte y el espectáculo

De todos es conocido que Sega cuenta en su catálogo con un gran número de juegos deportivos de gran calidad. Pero, la afición al deporte de la compañía japonesa no sólo se limita a crear y distribuir videojuegos de esta clase; también presta un apoyo importante a los grandes eventos mundiales. Este año, además de otras iniciativas, Sega patrocinará al equipo Williams Renault de Fórmula 1, la Vuelta Ciclista a España y el espectáculo Hollywood Cars.

Vayamos por partes. A finales del mes de abril comenzó la Vuelta Ciclista a España, que terminará el día 16 de mayo. En esta competición, la segunda prueba ciclista por etapas del mundo tras el Tour de Francia, Sega se ha hecho cargo del patrocinio del Premio a la Regularidad.

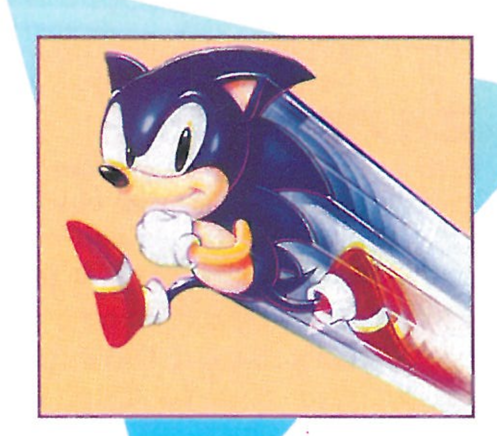
Pero no se ha limitado a esto, también ha desplazado un gran camión de dos pisos para seguir las evoluciones de los corredores por todo nuestro país y ofrecer sus productos en los distintos pueblos y ciudades españolas por donde pasa la Vuelta.

En la parrilla de salida

Y Sega también participa en otros deportes. El automovilismo es uno de ellos y la empresa está presente en dos importantes competiciones. En primer lugar en el Campeonato del Mundo de Fórmula 1, patrocinando durante los ocho meses que dura la temporada a la escudería Williams Renault y sus pilotos Alain Prost y Damon Hill.

Así pues, si veis el logotipo de Sega en los coches o en la ropa o cascos de los conductores, ya sabréis de qué se trata.

Por otro lado, una interesante exposición de los coches más famosos de la historia del cine y la televisión recorrerá varias ciudades españolas a principios de este mes.



Hollywood Cars mostrará a los residentes en Barcelona, Madrid, Bilbao y Zaragoza las automóviles más espectaculares del mundo, incluyendo el de Batman, el DeLorean de "Regreso al futuro", el de la Pantera Rosa, Kit, el Coche Fantástico, las camionetas del Equipo A y de las Tortugas Ninja, el patrullero de Robocop y otros. Sega vigilará, junto al Batmóvil, la ciudad de Gotham reconstruida para este espectáculo.



Mega Noticias

Para la Organización de Consumidores y Usuarios

Mega Drive, la mejor

Un informe sobre consolas de sobremesa y videojuegos, elaborado por la Organización de Consumidores y Usuarios (OCU), ha elegido a la consola Mega Drive como la mejor del mercado según la relación precio/calidad, seguida por la Master System, la Super NES y la NES.

Por su parte, el cartucho Sonic, The Hedgehog para Mega Drive, recibió la mejor calificación en el apartado de videojuegos, seguido de cerca por el mismo juego en versión Master System y EA Hockey para Mega Drive. En tercero y cuarto lugar se sitúan Super Mario World y Star Wars, para Super NES y NES, respectivamente.

Pero este informe de la Organizción de Consumidores y Usuarios no sólo se refiere a la calidad de la máquina.



La calidad de las consolas Sega les ha valido el reconocimiento de los mejores expertos.

Así, por ejemplo, la consola que, según el informe más juegos tiene a su disposición es la Master System con 150, seguida por la Mega Drive, con 130, la NES, 120 y la Super NES, con tan sólo 40 juegos disponibles.

Nuestra consola preferida (la Mega Drive, por supuesto) ha obtenido la calificación de "Bueno" en todos los apartados considerados, salvo en el de las preferencias de los niños, quienes le dieron la calificación de "Muy bueno", no conseguida por ninguna de las otras consolas analizadas.

Mega premios Sega

Campaña "No los dejes escapar"

Llegas a la tienda, compras un cartucho para tu consola Sega y te llevas un regalo súper especial. Esa es la última mega campaña que ha lanzado Sega. El sistema es muy sencillo, cuando compres un juego pides una tarjeta de participación, después la rellenas y la mandas al apartado de correos de Sega junto con el código de barras del juego que has comprado. Si tu carta es de las primeras en llegar a Sega tienes un regalo seguro (hay más de 8.000 premios). En el caso de que no tengas una premio directo no te preocupes, entras en un sorteo extraordinario.

Los premios que podrás llevarte a casa son: 10 consolas Game Gear, 100 relojes de pared Sonic II, 150 colecciones de pins, 1.000 mochilas Back Pack, 2.000 camisetas y 5.000 colecciones de superadhesivos. Si participas en el sorteo extraordinario entonces puedes ganar uno de estos regalos: 30 minicadenas, 20 bicicletas de montaña y 10 televisores de 14 pulgadas. El slogan de la campaña es "No los dejes escapar", así que ya sabes "no los dejes escapar" y corre a la tienda porque la promoción acaba el 30 de junio.



Copias de seguridad

Cartuchos siempre a salvo

Tal vez sea buena idea tener un aparato que os permitiese hacer copias de seguridad de vuestros juegos preferidos para Mega Drive. Pues bien, resulta que ese aparato existe (ya lo presentamos en uno de los primeros números de Mega Force) y ya está llegando a España.

Por ejemplo, la firma ABC Analog está estudiando la posibilidad de vender aquí un sistema para realizar estas copias de seguridad de los cartuchos llamado Mega Disk muy sencillo de usar y que traslada el juego del cartucho a disquetes de 3,5 pulgadas o al disco duro de un ordenador personal.

Hay que tener en cuenta, como indica el fabricante en el propio aparato que sólo se debe dedicar a hacer copias de seguridad y que cualquier tipo de utilización diferente (venta, alquiler etc...) es ilegal. El Mega Disk puede ser un útil periférico cuando existe algún riesgo de que nuestros cartuchos se deterioren o se rompan por cualquier motivo.

Así, bastará con hacer una copia a disquete y guardar el cartucho en lugar seguro, usando siempre el disco para jugar, para que nuestras aventuras preferidas estén siempre en las mejores condiciones.

Lo malo es el precio del sistema, un poco caro para los consoleros normales. El equipo para una consola de 16 bits (también hay versiones para Super Nintendo y Super Famicon) cuesta unas 45.000 pesetas y los accesorios para poder utilizar un equi-po dedicado para una consola de 16 bits en otra consola distinta de 16 bits valen unas 8.000 pesetas.

Especiales para la Game Gear

Llega la PILA TOTAL

Estamos a punto de acabar con el doctor Robotnik. Sonic sólo necesita un par de golpes más y ... se nos acaban las pilas de la Game Gear y nos quedamos sin ver el final.

Si alguna vez te has visto en esta lamentable situación es, ni más ni menos, porque tú quieres. Ya no hay excusa para que quejes de que las pilas duran muy poco tiempo y que si no acabas los juegos es porque te quedas sin energía.

La compañía Logic 3, representada en España por Dro Soft, ha lanzado al mercado un recargador de baterías que hará que el problema de las pilas sea cosa del pasado.

Este aparato, especialmente diseñado para su uso con la consola Game Gear incluye un paquete donde se alojan las pilas necesarias para el funcionamiento de la consola y asegura, con una sola carga, varias horas de diversión móvil.

Aunque todavía no conocemos el precio final en España, este rondará las cinco o seis mil pesetas, un gasto plenamente justificado por el ahorro en pilas convencionales y por el beneficio al medio ambiente que se consigue al reducir el uso de pilas normales que hay que tirar cuando se gastan.

De modo que ya lo sabéis, ahora bastará con golpear repetidamente la barriga del doctor Robotnik, evitar sus garras lanzamisiles y sus saltos y olvidarse de las pilas.



Simulador automovilístico

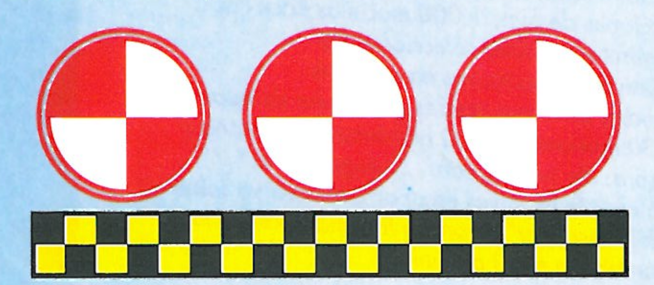
Dos antihéroes en tu Mega Drive

Está claro que nadie se escapa a la moda de los juegos Sega. Ahora le ha tocado el turno a Vince y Larry.

¿Quienes son Vince y Larry? Muy fácil: son esos muñecos que la compañía Volvo utiliza para probar los efectos que los accidentes pueden tener en los ocupantes de sus coches. Esos que van colocados en los asientos cuando un coche se estrella a 150 Km/h contra un muro de cemento y salen despedidos en todas direcciones.

El juego se llamará The Incredible Crash Dummies y Flyng Edge, la compañía que va a editarlo espera que sea uno de los impactos del año. En él Vince y Larry sufrirán toda serie de golpes y practicarán acrobacias que vosotros (ni vuestros padres) nunca deberíais intentar. Llegarán incluso a saltar desde un rascacielos para ver lo que pasa con el coche.

Está anunciado para el mes de septiembre, pero esperamos conocer más detalles muy pronto. Por cierto, en principio está pensado que el juego salga para la Mega Drive, lo que permite suponer que los efectos, el sonido y los decorados serán de primera fila.





Enormes premios gratís

Promoción de Kellog's y Sega

A principios del mes pasado, Sega inició una importante promoción con diversos artículos de la firma Kellog's que durará hasta el finales del próximo mes de agosto. La promoción se llama "Con Kellog's y Sega Comienza la Aventura" y se refleja claramente en los paquetes de cereales de esta marca.

A lo largo de este tiempo, Sega sorteará un total de 1.500 consolas cada mes y otros tantos videojuegos entre los compradores de alguno de los siguientes productos: Smacks, Cochos, Hooney Nut Loops, Choco Pops y Froot Loops.

Mensualmente se sortearán 100 consolas Master System y un cartucho de Sonic II para cada una de ellas y 100 consolas Mega Drive con el mismo juego. Por otro lado, 500 vales por una Master System y un Sonic II se esconderán en los paquetes de los cereales mencionados, de forma que no será necesario un sorteo para conseguir el premio.

Por tanto, si no tienes tu consola, ya sabes cual es la forma sencilla y barata de conseguirla: comer cereales Kellog's y espera que la suerte llame a tu puerta



Micro Noticias

Todos recordamos a los Harlem Globetrotters. Era (y todavía es) un equipo de baloncesto acrobático que tuvo sus mejores momentos hace unos veinte años. Pues bien. GameTek ha decidido devolverles la fama y los honores que se merecen y ha creado un juego basado en su espectáculo. Pronto lo veremos en nuestras pantallas.

El impresionante éxito del equipo Williams Renault y de Nigel Mansell la pasada temporada han llevado a Domark ha hacerse con los derechos para producir un juego con los colores de la escudería franco-británica. Un videojuego de conducción deportiva más que se suma a la ya larga lista. Veremos si es capaz de superar a Super Monaco G.P.

Más películas llegarán pronto a las consolas. Por citar solo a algunas: la nueva de Stallone "Cliffhanger" para Mega CD, "Wayne's World" convertida en un juego de plataformas, la todavía no estrenada "Parque Jurásico" o los dibujos animados de Daniel el Travieso. Bien está fijarse en el cine, pero se podría mirar un poco más a otros terrenos.

Sega ha anunciado el lanzamiento, en colaboración con Panasonic, de un láser disc para la consola Mega Drive. Juntos formarán lo que se conoce como Mega LD. Un láser disc es similar a un disco CD pero se diferencia de él en que tiene más capacidad (es más grande) y habitualmente se utiliza para almacenar películas o conciertos.

Mega Reportaje

ECTS 93

LA MEGA FERIA



Un año más se ha celebrado, en pleno corazón de Londres, la edición de primavera de la feria ECTS (Electronic Consumer Trade Show, algo así como la exposición de la electrónica de consumo), en la que las consolas Sega y los juegos desarrollados para ella han tenido una especial importancia.

Como todos los años, los asistentes a la feria han podido contemplar los últimos desarrollos presentados por las principales compañías del sector del entretenimiento. MegaForce no faltó a la cita con la feria inglesa y fue testigo de primera fila de las presentaciones de los mejores juegos.

Esta reunión permitió a los amantes de las consolas Sega hacerse una idea clara de lo que nos espera en los próximos meses. En Londres, como siempre, estaban presentes todas las grandes empresas, pero con dos importantes excepciones: Electronic Arts y Acclaim. Su ausencia nos impidió ver en directo qué es lo qué están haciendo en el tema de nuevos juegos, pero seguro que nada malo sucede con ellas y que acudirán puntuales a la cita del ECTS de septiembre.

Pero dejémonos de más preámbulos y pasemos a mostraros lo más importante que se pudo ver en la feria.

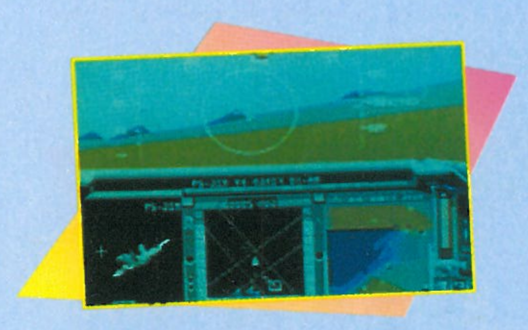
SPRING 93

F-15 Strike Eagle II
Microprose
Mega Drive

En su primera incursión en el mundo de la consola de 16 bits, Microprose ha querido jugar sobre seguro y presenta un simulador de vuelo con una inmejorable reputación y que

muchos de vosotros habréis podido experimentar en los PCs: F-15 Strike Eagle II. Para los que no conozcan el juego, diremos que se trata de una aventura en tres dimensiones, en la que el jugador pilota un caza norteamericano F-15.

Consta de seis misiones diferentes, en las que se podrá sobrevolar Europa, el Golfo Pérsico, Oriente Medio, Vietnam, Libia y el Círculo Artico, con cuatro niveles de dificultad. Para completar las misiones, ganar los ascensos y obtener las recompensas, deberás destruir las bases enemigas, los depósitos de municiones y de misiles, los barcos y otros muchos objetivos de guerra. Un importante título que se pondrá a la venta el próximo mes de julio.



Sylvester and Tweety
Techmagik
Master System

Aunque no pudimos ver la versión final de este juego, los pocos retazos que Techmagik presentó fueron suficientes para apreciar la calidad de Sylvester and Tweety (este último conocido en España como el canario Piolín y el otro personaje bajo el nombre del gato Silvestre).

Empleando una nueva técnica de programación que permite animaciones mucho más perfeccionadas, se trata de un juego de plataformas clásico, como todo el mundo podrá apreciar. La historia es simple y sigue fielmente los dibujos animados; el viejo gato blanco y negro (Sylvester) no tiene más que un único objetivo a lo largo de todo el juego: atrapar y devorar al pequeño pero astuto canario (Tweety). Como curiosidad diremos que, tragándose una poción mágica, este podrá convertirse en una repugnante criatura con dos grandes ojos azules, muy diferente del apacible animalito a que estamos acostumbrados.

Sylvester and Tweety se ofrecerá en versiones para Mega Drive y para Master System, pero la fecha de lanzamiento todavía no está decidida.



International Rugby
Domark
Mega Drive

A pesar de que este deporte es poco conocido y practicado en Europa, los franceses y los británicos son muy aficionados al rugby. Algo parecido ocurre con otros deportes (el hockey, por ejemplo) y, sin embargo los juegos de calidad que se han creado sobre ellos han tenido bastante éxito. Descendiente de las versiones para Amiga y Atari ST, International Rugby te introducirá en el violento pero deportivo mundo de la competición de alto nivel. Antes de que el juego comience realmente, como buen capitán que eres tendrás que escoger a los miembros de tu equipo. Cada uno tiene sus habilidades particulares y deberás tratar de conseguir un conjunto lo más potente posible.

Tienes dieciséis equipos diferentes entre los que elegir (pertenecientes a diversos países) y podrás disputar tres campeonatos diferentes: la Triple Crown, el torneo Cinco Naciones o la Copa del Mundo. Se utilizan todas las técnicas y los golpes permitidos en las competiciones reales y, a poco que practiques con este juegos, tu interés por el rugby aumentará considerablemente.



Desert Strike
Domark
Master System - Game Gear

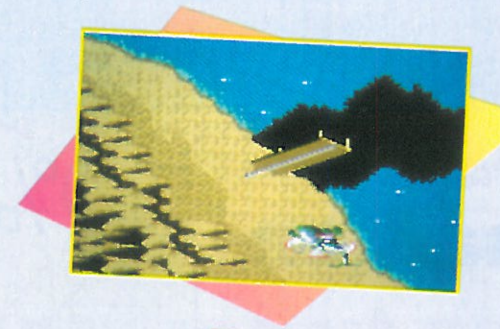
Un clásico en su versión para Mega Drive, Desert Strike está en proceso de conversión por parte de Domark para las consolas Sega de 8 bits. A los mandos de un helicóptero de combate tendrás que terminar con todos los enemigos que se pongan a tiro de tu cañón, lo que no será tarea fácil. La ación se

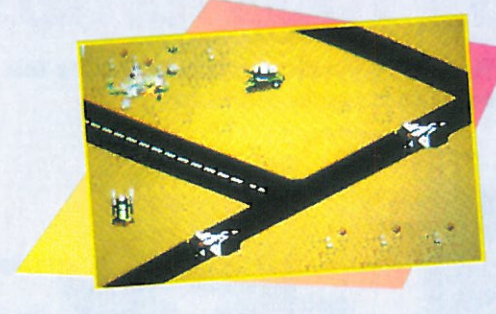




desarrolla según un scroll totalmente multidireccional y una apariencia de tres dimensiones y tu misión consiste en acabar con el general Kilbaba, uno de los líderes más poderosos y peligrosos del Oriente Medio.

Las extraordinarias cualidades de este juego en sus dos versiones permiten asegurar que se tratará de un éxito seguro cuando se ponga a la venta. Domark ha anunciado el lanzamiento de Desert Strike para Master System para el mes de septiembre. Habrá que esperar un poco.

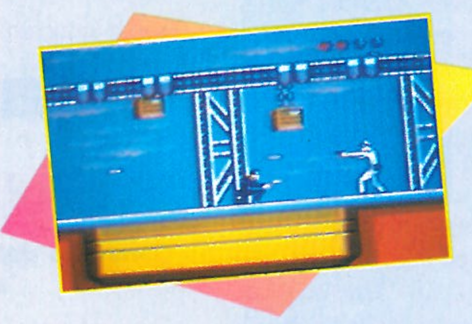




James Bond - The Duel
Domark
Master System - Game Gear

El profesor Greypen, uno de los grandes genios del crimen mundial, ha preparado un plan destinado a asegurarse el dominio total del mundo. Ha construido una isla secreta en pleno océano Pacífico y desde ella planea lanzar una salva de misiles contra las principales ciudades de la Tierra. Sólo un hombre, el agente secreto 007, al servicio de Su Majestad, está lo suficientemente preparado para desbaratar los maquiavélicos designios de Greypen. Tu serás Bond... James Bond.

Procedente de la Mega Drive, James Bond - The Duel saldrá para la Master System y la Game Gear como un espectacular juego de plataformas, que pone un especial acento en la animación del personaje principal. Cuenta con una decena de niveles que presentan un complicado laberinto de túneles y galerías en el interior de la fortaleza tropical del villano doctor. Esta vez, Domark anuncia que la salida al mercado del juego se producirá en las próximas semanas.



Mig 29
Domark
Mega Drive

Para finalizar con la oferta que Domark ha presentado en el ECTS, os mostramos ahora otro simulador de combate, pero esta vez en el otro extremo del mundo: el caza soviético Mig 29. Este avión representa uno de los más logrados avances de la aeronáutica de la URSS y la adaptación que se ha realizado para la Mega Drive está a la altura de las circunstancias. En total, se te propondrán seis misiones en las que podrás destruir aviones enemigos en pleno vuelo, atacar bases de misiles SCUD, eliminar puestos avanzados de combate e incluso repostar munición y combustible. Realizado en tres dimensiones de superficies planas, Mig 29 se presenta como uno de los mejores simuladores de vuelo y de combate de cuantos existen para la Mega Drive.



Pugsy
Psygnosis
Mega Drive

Pugsy es un extraterrestre un poco torpe y cuando el sistema de navegación de su nave espacial empezó a dar problemas, perdió completamente el control y se precipitó en el primer planeta disponible. Repleto de pequeños monstruos, esta es una auténtica tierra de acogida para todos los desechos de la sociedad intergaláctica, por lo que sus habitantes son, en general, poco recomendables.

Pugsy es también el nombre del juego, una aventura de plataformas con scrolling multidireccional, en la que el protagonista deberá





ser excepcionalmente astuto para conseguir encontrar su camino y abrir los pasajes secretos que le conducirán a un navío espacial al final de su búsqueda. Todavía no hay fecha para su lanzamiento, pero no habrá que esperar demasiado.

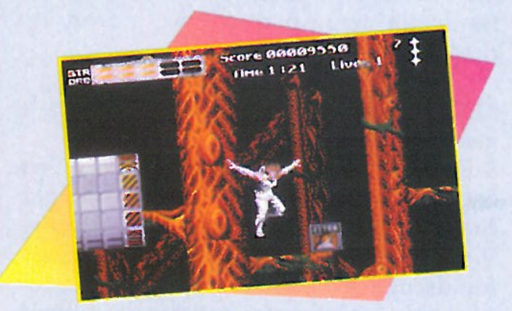
Wiz 'n' Liz
Psygnosis
Mega Drive

Wiz y Liz son dos de los mejores magos del planeta y su placer cotidiano es ensayar nuevos sortilegios y nuevas pociones sobre todo aquello que encuentran. Lleno de monos-conejos, el planeta es todo un paraíso terrenal. Sin embargo, una catástrofe se prepara y la raza está en vías de extinción. Por una vez, las fórmulas mágicas de los dos amigos sirven para muy poco. Sólo su ingenio conseguirá salvar su mundo.

Este juego de plataformas tiene más de 56 escenarios repartidos en nueve mundos diferentes y, lógicamente se puede jugar en parejas. Uno de sus principales atractivos es la cantidad de sortilegios que se pueden utilizar, más de cien. Saldrá al mercado en algún momento del próximo verano.

Strider II
U.S. Gold
Mega Drive

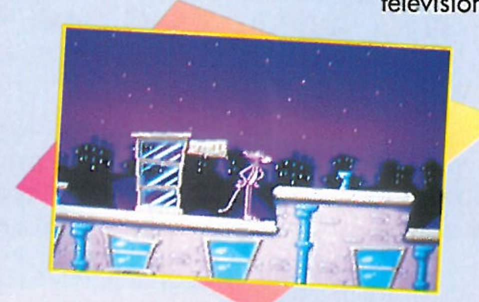
Strider es un espía de altos vuelos que no puede vivir sin que el peligro le ronde a escasos centímetros. Su arma predilecta es una espada de plasma que, cada vez que es desenfundada es capaz de partir en dos a sus enemigos. Strider II es verdaderamente sangriento, pero también es de lo mejorcito que hemos podido ver en el ECTS.



A lo largo de cinco niveles, deberás ponerte en la piel del protagonista y meter en cintura a todos los enemigos que encuentres, hasta llegar a su guarida y acabar definitivamente con ellos. Planteado en un universo futurista, Strider II hará las delicias de los consoleros más aficionados a los juegos de lucha y de habilidad.

Pink Panther
Techmagik
Mega Drive

Otro dibujo animado que pasa de las pantallas del cine o la televisión



a las consolas. En esta ocasión se trata de un juego de plataformas que probablemente aparezca antes de fin de año. La Pantera Rosa está todavía en las primeras etapas de programación, aunque no dudamos de que los especialistas de Techmagik conseguirán ponerlo en la calle antes de lo que pensamos. Pero dos cosas son seguras, la música se corresponderá exactamente con la de las películas y se mantendrá el característico andar del felino rosa, así como el espíritu de sus oníricas aventuras.

Además de todo lo ya comentado en Londres pudieron oirse rumores de todo tipo sobre temas tan fascinantes como la nueva película de Steven Spielberg (se llama "Parque Jurásico" y está basada en la novela del mimso nombre) y el juego que se está preparando sobre ella para nuestras consolas.

En fin, esperamos que todas estas novedades hayan satisfecho vuestra curiosidad sobre la feria londinense. De todas formas, a medida que estos juegos vayan saliendo al mercado, iremos analizándolos con más profundidad. De momento sois los primeros en saber lo que nos depara el futuro.



David Perry, creador de Cool Spot

Seguramente ya habéis oído hablar de Cool Spot, el juego de Virgin Games del que prácticamente sólo se oyen alabanzas, sobre todo en lo referente a la animación y a los gráficos en general, que, según aseguran por ahí, son fabulosos. Y estamos convencidos de que así os lo va a parecer a vosotros cuando por fin tengáis en vuestras manos este cartucho con un protagonista al estilo "Seven Up", que ha sido cuidado al máximo y sobre el que han trabajado día y noche las mentes de Virgin Games. Pero como podéis imaginar, el juego no ha surgido por arte de magia, sino más bien por arte del trabajo de David Perry, su programador, que ya se dio a conocer en el mundo del videojuego a través de una creación como Trantor, una pequeña maravilla de 8 bits para los CPC. Más tarde, y ya bajo el ala de Virgin Games, contribuyó de manera notable a que el cartucho Global Gladiators tuviera la calidad que tiene, lo cual dice bastante a favor de este joven que merece un puesto de honor entre los programadores, y al que vamos a conocer un poco más a través de esta entrevista en la que cuenta su forma de trabajar, su concepción del juego y casi sus secretos.



Aquí tenemos al genial Dave Perry, en distintas posturas, posando al lado de la mascota de su nuevo juego, Cool Spot. ¿No se parece un poco a Terminator?



ALGO DE HISTORIA

David Perry nació el 4 de marzo de 1967 en Irlanda del Norte, país en el que empezó a programar, años más tarde, demostraciones para revistas especializadas. Enseguida se marchó a Inglaterra, a la edad de 17 años, y allí trabajó como programador, ganando su primer sueldo como tal: 3.500 libras al año (unas 650.000 pesetas), lo que apenas daba para pagarse el billete de tren para ir al trabajo, y mucho menos para permitirse caprichos para él o para su madre, con la que vivía.

MEGA FORCE: Dave, ¿por qué elegiste esta profesión?

DAVE PERRY: Bueno, en realidad, desde que era muy joven no recuerdo haber deseado ser otra cosa, y cuando era pequeño tenía la sensación de que haría grandes cosas en la vida.

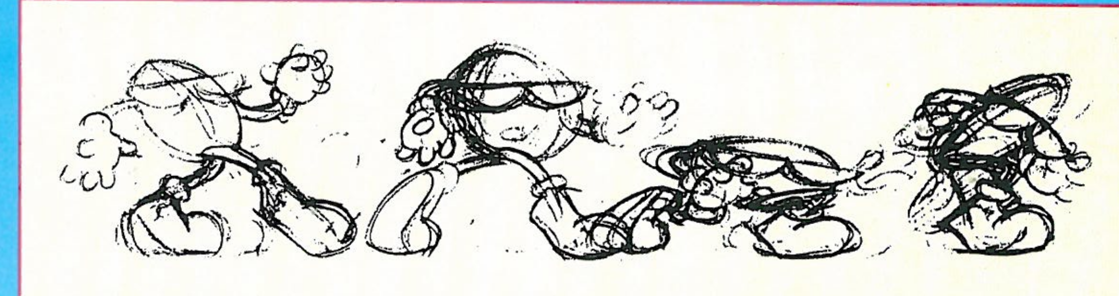
Luego, a los 14 años me puse a programar en Sinclair ZX81, y mi objetivo era tener un fabuloso coche, como los programadores famosos.

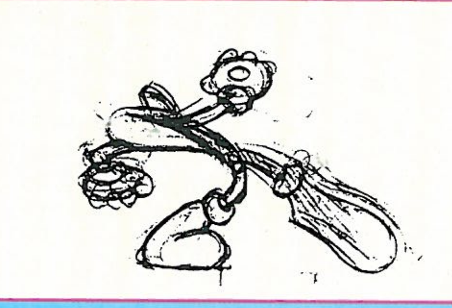
M.F.: ¿Qué experiencia tienes en la industria del videojuego?

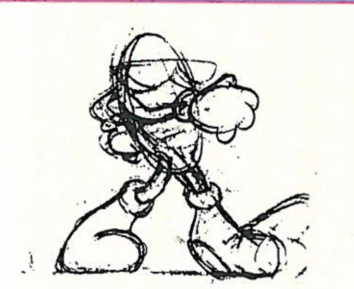
D.P.: Pues he trabajado para Mikro-Gen, Sega, Elite, Encore, US-Gold, Ocean, Infogrames, Mirrorsoft, Virgin Mastertronic, Virgin Games, Digital Integration, Disney, Mindscape y Firebird... Se podría decir que están prácticamente todas las empresas de este entorno, y al empezar a ser conocido, me han ido llamando un poco de todos los sitios para pedirme algún trabajo o servicio. ¡Y no creáis que me quejo, al



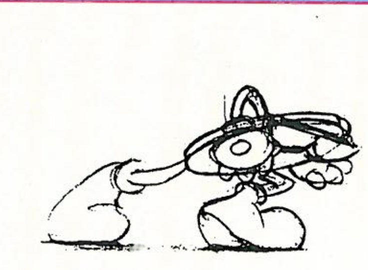
ENTRE LOS GRAFICOS DE COOL SPOT...







Fijáos bien en todo lo que hay que hacer para al final obtener algo que no pasará de ser una animación cortita. Hacen falta toneladas de bocetos para tener un resultado aceptable, y miles de toneladas para obtener algo como Cool Spot, algo genial.



contrario, me siento honrado cuando me llaman, es para mí como un reconocimiento!

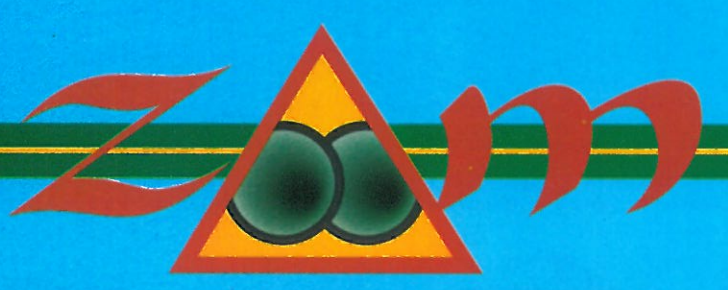
M.F.: ¿Cuánto tiempo te lleva crear un juego?
D.P.: Habría que ver ejemplos concretos, será más fácil de entender. Por ejemplo, me llevó seis meses hacer el código de Global Gladiators, pero en el caso de Cool Spot, apenas tuve tres meses para el código, un mes para analizarlo y otros dos meses para someterlo a las pruebas de Sega. En total, medio año para acabarlo.

M.F.: ¿Y cómo desarrollas los juegos?
D.P.: Bueno, cuando estoy en la etapa preliminar del desarrollo, casi no vivo, o mejor dicho, sólo vivo para trabajar. Empiezo a las ocho de la mañana y vuelvo a casa después de medianoche. Lo importante es que el equipo que te apoya esté motivado, es algo imprescindible para tener un buen resultado. Por eso intento programar a toda velocidad, evitando que haya tiempos muertos, y así el resto del equipo sigue un ritmo rápido. Hay quien dice que trabajar conmigo es como pasear en un tandem pero con un ciclista profesional... ¡Qué exagerados son!

M.F.: ¿De dónde sacas las ideas?
D.P.: En la concepción de un juego tiene que participar todo un equipo de personas, y es imprescindible que todo el grupo se implique en el proyecto totalmente. Así escuchamos las propuestas de todo el mundo, y muchas veces se cogen ideas antiguas y se afinan hasta que estamos satisfechos por completo. La ventaja es que, si usamos una idea en el

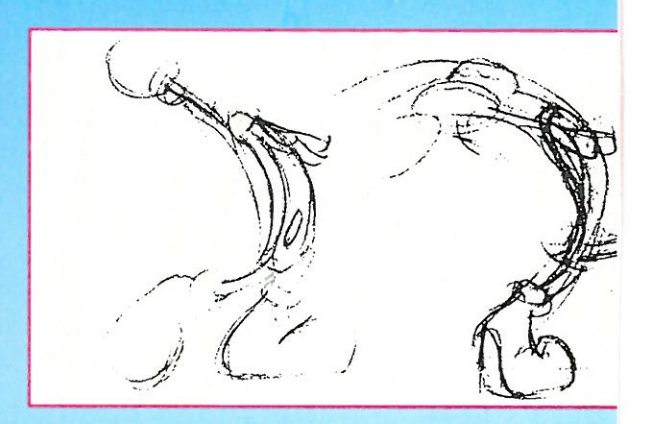


Como podéis ver, a David le gusta también divertirse, lo que no le impide crear maravillas.



David Perry, creador de Cool Spot

juego y lo hacemos en poco tiempo, podremos ver enseguida si es buena o no, y volver sobre nuestros pasos en caso de tener que rectificar algo, para ir en la dirección correcta sin haber perdido mucho tiempo y esfuerzos.



M.F.: ¿Cuáles son las diferentes etapas del desarrollo de un juego?
D.P.: Yo me encargo simultáneamente de la concepción del cartucho y de la programación propiamente dicha, de modo que a cada momento, la concepción cambia de aspecto, y va siendo poco a poco más refinada y agradable a la vista. Con Cool Spot, por ejemplo, en cuestión de cuatro o cinco horas el juego había cambiado por completo, no se podía reconocer. En general, eso ocurre cuando encuentro alguna idea buena y la exploto a fondo, y tengo que volver a empezar, pero sabiendo muy bien dónde voy a parar y sabiendo que voy a ir mucho más deprisa. Lo principal es lograr el resultado final deseado.

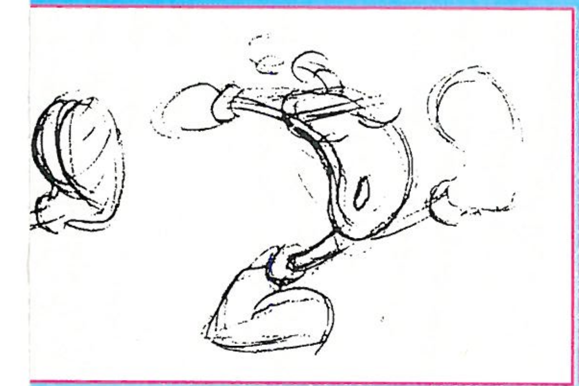
M.F.: ¿Cuántas personas componen tu equipo?
D.P.: Mi equipo tiene un núcleo principal de ocho personas, que vienen casi de las cuatro esquinas del mundo, por eso forman un equipo tan compacto y tan fuerte. De todas formas, hay también etapas del desarrollo en las que intervienen más personas que no forman

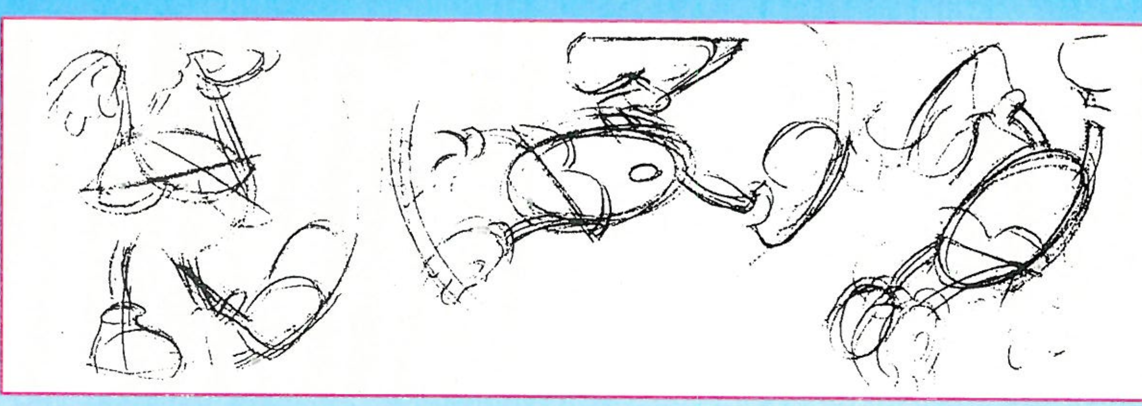
David Perry delante de las oficinas de Virgin Games, la empresa para la que trabaja.

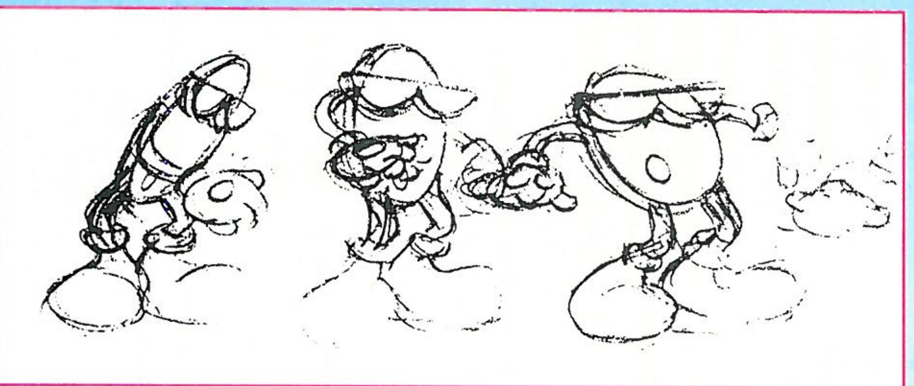
parte de ese núcleo central. El equipo principal está formado por el programador (David Perry), el productor (Cathie Bartz-Todd), los encargados de la animación (Mike Dietz y Shawn McLean), el responsable de los decorados del fondo y de la presentación (Christian Laursen), los diseñadores (David Bishop y Bill Anderson) y por último el músico (Tommy Tallarico).

M.F.: ¿Y qué hace en concreto cada miembro?
D.P.: Los encargados de la animación se ocupan de los sprites (gráficos) del personaje principal y de los enemigos más importantes del juego, y los crean sobre el papel, de forma que otras personas


LA ANIMACION DEL PERSONAJE PRINCIPAL







puedan animarlos. En su papel también entra el retocar las animaciones para hacerlas más fluidas. Los otros artistas diseñan y animan los otros gráficos del juego, los efectos, los objetos, los enemigos de menor importancia... Los dos diseñadores se encargan de probar si el cartucho es "jugable" o no, y los otros revisan la arquitectura de cada uno de los planos de los distintos niveles. El papel del músico es muy evidente: tiene que crear las músicas y los efectos sonoros para cada parte del juego. Y el productor debe verificar que todo este lío esté más o menos organizado y que todo vaya al mismo ritmo, ocupándose también de elevar la moral y mantener un nivel de productividad apropiado.

M.F.: Hay algo que hace de un juego un éxito o un fracaso ¿Qué es?
D.P.: Un juego tiene tres aspectos clave: los gráficos, la música y la "jugabilidad". El éxito de un juego está casi asegurado gracias a este trinomio. Si los tres elementos son de buena calidad, o mejor dicho, de calidad excelente, el cartucho tendrá un impacto importante, pero ninguno de ellos debe hacer sombra a otro, o no será un éxito.

M.F.: ¿Cuáles son tus juegos preferidos?
D.P.: En realidad, tengo máquinas preferidas: las Mega Drive, desde luego. En esta consola he pasado ratos divertidísimos con juegos como Ecco The Dolphin o Super Monaco Gran Prix.

M.F.: ¿Qué ves en el futuro de los videojuegos?
D.P.: Pues veo, en mi futuro, un sueño, el de programar un juego desde una silla de director, con un "clap" en las manos, ponerlo frente a la cámara y gritar: ¡Acción!

M.F.: ¿Y cuáles son tus aficiones?
D.P.: Me encanta tomar el sol en las costas de California, y me gusta también esquiar, patinar sobre hielo, nadar, practicar el ski náutico, el windsurf, el tenis, el ciclismo de montaña, el volleyball, el juggling... montar en monopatín por sitios raros... Además de estos deportes, me gusta el billar, sobre todo si lo puedo practicar en sitios exóticos, bares donde pierdes el acento inglés, y esos lugares...

M.F.: Muchas gracias, Dave, y suerte en tu futuro.
D.P.: Hasta pronto.



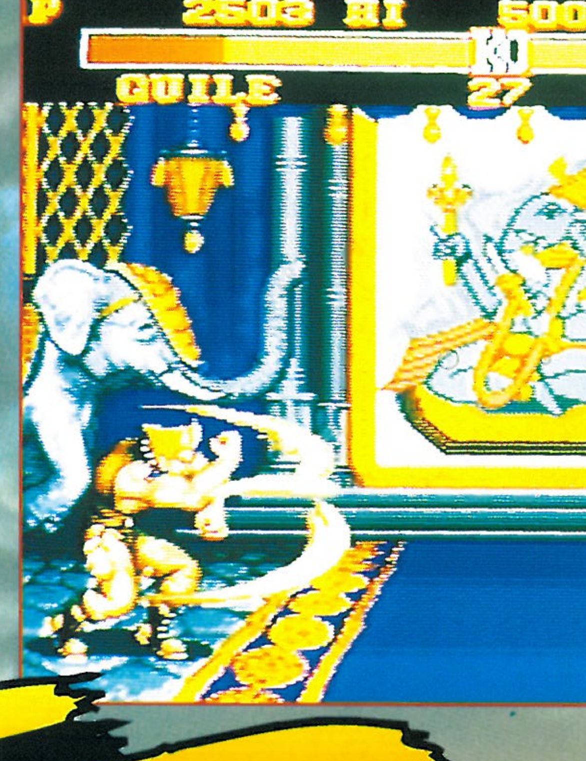
Sonic se encuentra con Megaman, los héroes de Capcom

El más fabuloso juego de la historia del arcade ha llegado, por fin, a vuestras consolas. Sin duda se trata de un éxito número uno y del mejor juego de lucha. Bueno no nos vamos a entretener más porque seguro que estáis impacientes por saber de qué va esta vez. Los fans de los juegos de arcade y los que no lo son, van a disfrutar de lo lindo.

UN JUEGO CON CUATRO BOSS FINALES

Los que conocen el primer juego, ya sabrán lo difícil que resultaba matar a cada uno de estos boss finales y en esta segunda parte ocurre lo mismo. Te enfrentarás a Bison el jefe indiscutible de este gigantesco juego de lucha. Una vez lanzado al combate, deberás hacer frente a tus adversarios a una velocidad supersónica. Uno de tus últimos retos consiste en enfrentarte a las garras de Vega, un luchador español de primera categoría. Sagat, el boxeador tailandés, será el siguiente, y advertirte que sus esferas de energía son de lo más dañinas. Balrog, el boxeador más violento de todos, será el que empleará técnicas más sangrientas en sus batallas. Pero además de estos cuatro boss también deberás enfrentarte a otros ocho luchadores, y a muchos más enemigos sin rostro.

Guile, el marine, jugando en modo versus y mostrando su "Sonic Boom". Una doble descarga de energía particularmente eficaz.







Zangief emplea su martillo pilón contra un Ken que no puede hacer otra cosa que sufrir.

Selecciona de esta lista tu combatiente. En total son doce y cada uno posee una veintena de golpes específicos.

El "Sommersault Kick" de Guile. Increíble pero verdadero e igualmente increíblemente eficaz.



Street Fighter II también posee una impresionante cantidad de decorados y de músicas. Nos trasladaremos a España con la música de los bailaores flamencos de fondo, con una demostración de la técnica de Vega, el hombre de las manos de acero.

MAS GOLPES QUE EN EL ARCADE

Ryu, karateka originario de Japón, te hará una demostración de su "Dragon Punch", mientras que Ken, llegará directamente de USA para demostrarte que es el mejor dando patadas estrepitosas, con las bolas de energía y con el "Dragon Punch" que no sólo domina Ryu. También desde USA llega Guile, un marine americano. El "Sonic Bomm" y el "Sommersault Kick" son sus

Uno de los golpes especiales de Bison: la antorcha. Blanka, a la izquierda de la pantalla, se convierte en bola para volar al encuentro del que llamamos "el hombre de la gorra".

¡Bison contra sí mismo! En el modo versus, incluso los boss están disponibles... Se prevén combates cuerpo a cuerpo.

COMBATES "ALL AROUND THE WORLD" CON STREET FIGHTER II



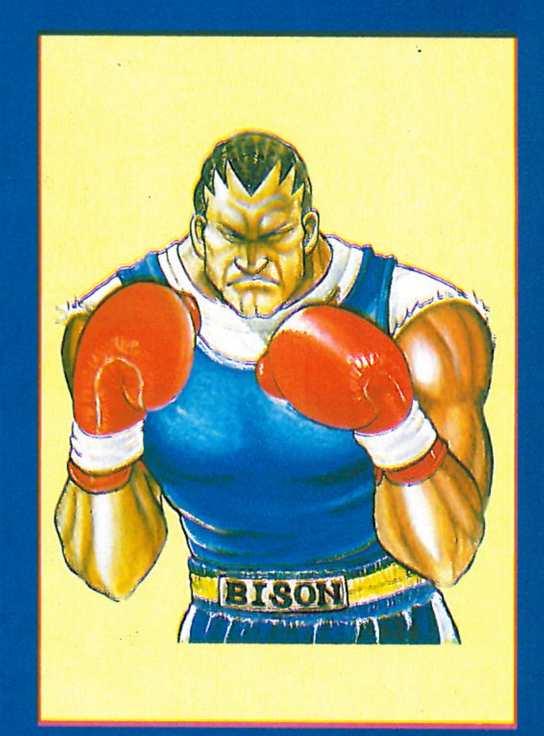




Cada guerrero tiene su pantalla. Aquí vemos los niveles de Ken, Guile y Zangief. Cada nivel también tiene su música especial, un ambiente atronador.



Ryu realizando su "Dragon Punch". Una vez más, Ken no puede evitar el golpe.



golpes más devastadores. Tampoco debemos olvidarnos del "Aerial Slam" un golpe realizado en salto de lo más espectacular. Para cada guerrero, habrá un mínimo de quince golpes diferentes. Los hay "simples" y otros "especiales", que son combinaciones de otros golpes que tú decides desde tú mando.

A propósito de mandos, hay un joypad especial para jugar a "Street Fighter II", que saldrá a la venta a la vez que el juego, de manera que se puedan realizar todos los golpes de manera más sencilla. Pero por si esto fuera poco, deciros que la versión de Megadrive esconde además un sinfín de golpes inéditos. No sólo podréis jugar como en el arcade sino que además los personajes golpean más y mejor. Incluso los jugadores más expertos del Street Fighter tendrán que descubrir los nuevos golpes.



UN MODO "VERSUS" ACCESIBLE AUTOMATICAMENTE

Chun Li, la única dama del juego, efectuará novedosas patadas. Si ya las anteriores eran lo bastante devastadoras, imagina lo que serán ahora. Originaria de China, Chun Li es la luchadora más rápida. Un personaje como Honda, de su mismo país, tratará por todos los medios de huir de los golpes de nuestra campeona... Pero atención, porque Honda



STREET FIGHTER II'
CHAMPION EDITION

Chan Li y su patada de repetición. Un ataque que no se olvida.

posee también algunos golpes muy especiales, que además de certeros son de lo más mortífero. Ten en cuenta que los combates se realizan en un tiempo limitado...

Para vencer a tu adversario será necesario que le dejes dos veces KO.

Para llegar al final deberás pelear con once adversarios, cada uno de los cuales tiene una poderosa razón para acabar contigo. Pero no te desanimes, casi todos tienen un poder limitado, fácil de superar después de practicar un poco.

Pero si lo que buscas es la igualdad, tienes a tu disposición el modo "versus". No necesitas de un código especial para acceder a él, sino que puedes elegirlo normalmente al principio del juego. ¡Esta opción te permitirá enfrentarte a ti mismo! Es decir, los dos luchadores son el mismo personaje y la única diferencia entre ambos será el color de su ropa. Como verás es de lo más equitativo. Sólo el mejor vencerá. ¡Buena suerte a los duelistas!

BLANKA, EL HOMBRE-BESTIA, UNA FURIA DEVASTADORA

Para terminar, echaremos un vistazo al resto de los luchadores. Continuaremos con Dalshim, experto en la meditación transcendental pero también en el combate; ten en cuenta que ambas cosas no son incompatibles.

Este guerrero de la India, escupe fuego por la boca y convierte a sus contrincantes en antorchas humanas.

También es capaz de agarrar a su adversario por la nuca y darle una serie de puñetazos de lo más desagra-

STREET FIGHTER II' CHAMPION EDITION

RYU, EL DRAGON DE JAPON



Mide 1'75 metros, pesa 68 kilogramos y es uno de los combatientes más completos de todo el juego. Rápido, tiene también el poder del "Dragon Punch", el golpe más poderoso de todo el juego. También puede dar una patada voladora en círculos, o bien arrojar una esfera de energía. Un guerrero de lo más completo...

dable. Luego nos encontramos con Zangief, el ex-luchador de la ex-URSS, bastante lento pero posee una cantidad increíble de buenos golpes, y Blanka, el hombre bestia, va a la búsqueda de su mamá raptada.
Blanka podrá convertirse en bola y atravesar la pantalla a la velocidad del aire, un aire cargado de metralla que alcanzará a todo lo que se le ponga a tiro.
Como ves, un programa de lo más grandioso, que podemos considerar como uno de los grandes éxitos del año 93, la firma Capcom vuelve a hacer gala de su calidad.
No olvidéis que en los próximos números os daremos información complemetaria de este apasionante juego, uno de los más violentos, divertidos y fascinantes de todos los géneros para Mega Drive. Para acabar, decir que el lanzamiento mundial de este juego está previsto para el mes de junio. Nos esperan unas vacaciones ¡calentitas!

UNA PANTALLA DE BONUS DE ARCADE PARA MEGA DRIVE

Hasta ahora sólo la versión arcade de este juego tenía esta genial pantalla de bonus. Esta vez, tu Mega Drive la incorpora en este mismo Street Fighter II, que ya no tendrá ningú secreto.

GUILE, COMBATE POR UNA VENGANZA



Nacido en 1960, Guile tiene un gran nivel de combate. "Sonic Boom", "Aerial Slam" o su patada demuestran toda su fuerza. De un poder poco común, mantiene mejor la pelea cuerpo a cuerpo que a distancia.

PRETTY WOMAN A SU MANERA



Con una altura de 1'70 metros, Chun Li impresionará a más de uno. Rápida, realiza unos saltos prodigiosos y es igual de peligrosa en el suelo que por los aires. Para enfrentarte a ella debes tener buenos reflejos de forma que no sufras sus "encantos asesinos".

UN COMPATE DE PESO



Honda no pesa menos de 137 kilos. Cuando lleva a cabo su "torpedo" con la cabeza hacia adelante, es preferible esperar, saltar y tratar de evitar el golpe, pero esta solucion necesita reflejos extraordinarios, de lo contrario...

BESTIA DE COMBATE, UN PROFESIONAL DE LA LUCHA



Bueno, nos encontramos con Blanka, el guerrero más curioso de todos. Con rápidos movimientos y sobre todo desconcertantes, es capaz de realizar encantamientos que te derribaran con un solo golpe. Un verdadero peligro del que debes huir.

EDITOR ELECTRONIC ARTS

JUNGLE

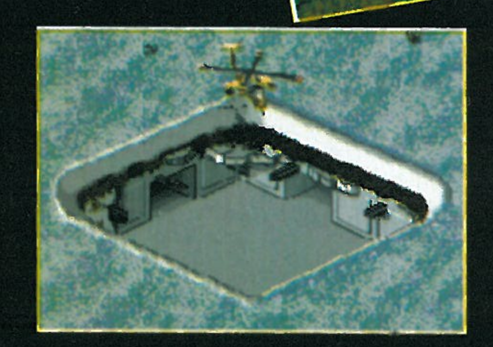
Después de Desert Strike nos volvemos a encontrar en el mundo de un tirano, porque a pesar de haber transcurrido ya bastante tiempo, este triste episodio está todavía sin resolver.
Efectivamente, el hijo del malvado dictador Kilbaba, ha heredado todas las malas costumbres y defectos de su padre.



Pero esta vez, con más decisión que nunca, ha decidido aliarse con un capo de la droga suramericano.
El equilibrio del planeta está en juego.
Tu misión consistirá en destruir a estos dos malvados y a su arma secreta.
Para ello dispones de cuatro medios de locomoción distintos: un Hovercraft, un helicóptero tipo Comanche, un avión espía (el Stealth Fighter) y... una moto.

NO MENOS DE CINCUENTA MISIONES

Cada vehículo será indispensable en algunas misiones.
No debes utilizarlos a la ligera, sino más bien en función del tipo de misión. Estas últimas, en un número no inferior a 50, agrupadas en 9 campañas, estarán diseminadas por todo tipo de terrenos.
El periplo comienza en la capital americana (Washington D. C.), y después deberás lanzarte a la búsqueda de uno de los dos dictadores.
Algunas misiones pondrán a prueba tus nervios, ya que



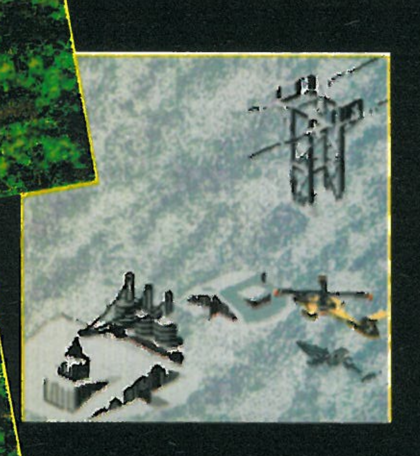




encontrarás miles de enemigos, junglas, mercenarios profesionales, y los efluvios de la

E STRIKE

selva suramericana...
¡Como un segundo Vietnam! Pero esto no es todo. Cuando creas haber triunfado, tus enemigos resurgirán para volver a incordiarte.
Con un mínimo de 20 tipos de armas podrás enfrentarte más equipado a tu enemigo, ¿no crees?
De todas formas resulta algo genial.

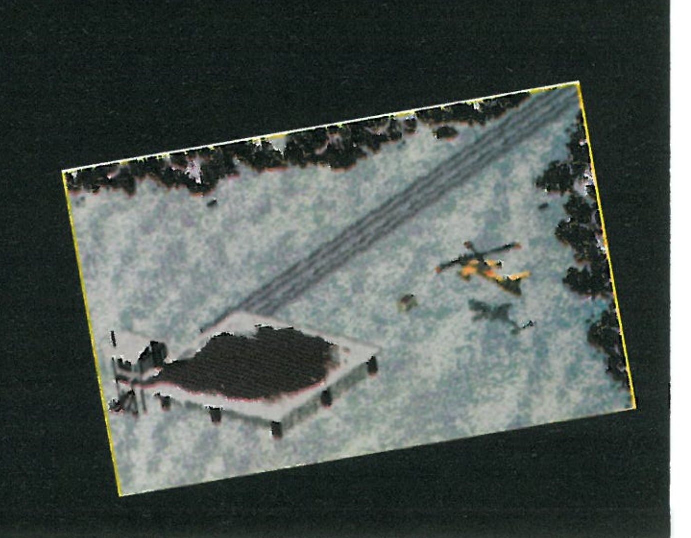






UNA CONTINUACION LOGICA...

Todo bajo el mismo estilo, en 3D isométrico, el juego resulta muy vistoso y le acompañan unas músicas de lo más bonitas.
Además las secuencias animadas que conocemos de Desert Strike, están de nuevo presentes, con unos gráficos aún mejores.
Con un cartucho de 16 megas, todo un reto, Electronic Arts crea un juego espectacular.
Desde luego, promete ser interesantísimo.
Por ahora, confórmate con las fotos.





Kick Off.... un nombre que ha dado la vuelta al planeta.
Hace, en efecto, casi 5 años que los amateurs de los juegos de football para mocros descubrieron esta maravilla, que ha revolucionado el mundo de los videojuegos.
Después llegó a las consolas, donde demostró ser una de las elecciones favoritas de los jugadores. Luego surgieron otros juegos de este tipo, por ejemplo Club Soccer y Tecno World Cup para Megadrive, pero ninguno alcanzó el éxito de su predecesor. Con Super Kick Off la cosa cambia.
Inspirado directamente de su "abuelo", se presenta como una de las mejores opciones para toda la familia.

UN ALUVION DE OPCIONES

Un montón de opciones diferentes son posibles en el juego, gracias a las cuales podrás elegir el color de las camisetas, los mejores jugadores de Europa, el tipo de terreno, la Copa o Campeonato que prefieras, etc. De la



misma manera, una opción especial te permitirá colocar la pelota en el punto del campo que quieras, para poder lanzar las faltas. Esto no pasa de moda...

Además en Kick Off, es posible dar taconazos, cabezazos, tijeretas, todos los tiros de los profesionales.

DIRECTO HASTA EL FINAL

Como es habitual en este tipo de simulaciones, una de las opciones es para dos jugadores.

Y podemos decir sin equivocarnos que el duelo será apasionante.

Pasa la pelota, regatea al contrario, chuta y... ¡Gooooool! Pero no olvides que las faltas serán pitadas con total rigor por parte del árbitro. También te pitará penaltis y faltas directas si lo cree conveniente.

Las tarjetas rojas y amarillas también estarán presentes para sancionar a aquellos que no jueguen limpio.

Si uno de tus jugadores se lesiona podrá ser sustituido por un reserva del banquillo.

Este juego es de una manejabilidad asombrosa y no tiene nada que envidiar a otros juegos, al contrario.

Con unas posibilidades de juego asombrosas y una cantidad tremenda de opciones, este juego se presenta como uno de los más prometedores de la temporada.

Adelante y ¡a marcar goles!

preview

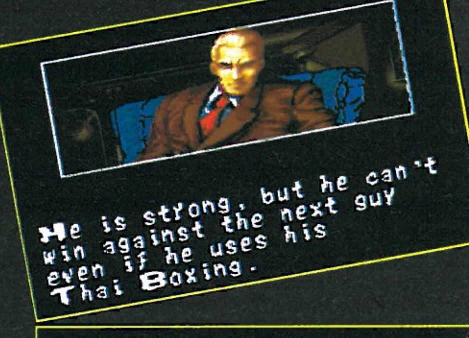
EDITOR TAKARA

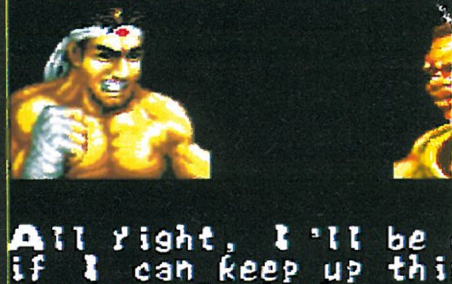
FATAL

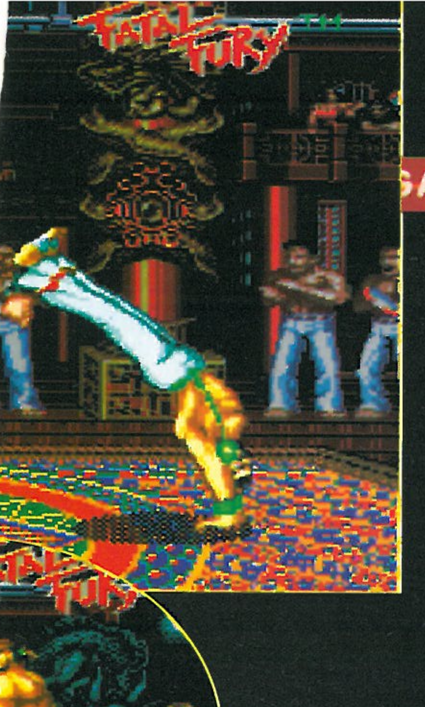
Decididamente vivimos tiempos de juegos de arcade transformados para Mega Drive.
Uno de los más fabulosos juegos de lucha, igual de digno que su hermano Street Fighter II, del que os hablamos en este número.
Prepararos para ver sangre, vísceras, violencia, toneladas de sangre y sudor, ingredientes que determinan el maravilloso mundo de las disciplinas de combate.

EL TRIO INVENCIBLE

Andy Bogard, experto en las artes marciales más antiguas, tiene poderes asombrosos.
No solamente sus golpes son rápidos, sino también igual de poderosos.
No dudará en recorrer su camino a golpes de puño o de pie...
Además es capaz de lanzar una esfera de energía de una potencia increíble..
Su hermano no está menos dotado, aunque su estilo es radicalmente diferente.
Terry Bogard va con un viejo vaquero desgastado, una camisa rojo fuego y una gorra con el emblema de su equipo de béisbol preferido.
Conoce a fondo los combates callejeros tradicionales.
Posee una amplia variedad de golpes, un devastador puñetazo que sale como un rayo. Patadas, rodillazos, codazos...
Todo es bueno para Foe Higashi, el último de los tres







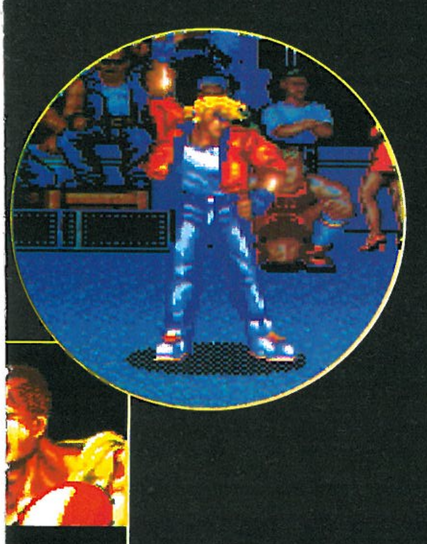
especialistas. Su disciplina: el boxeo tailandés; su golpe favorito: el salto del tigre (de lo más espectacular).

JUEGA CON TODOS LOS COMBATIENTES

Esta versión de Fatal Fury, a diferencia de las demás, te permitirá elegir a tus principales enemigos, excepto con los cuatro últimos boss.



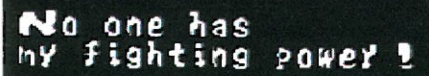




Un viejete que se transforma a lo largo del juego en un monstruo gigantesco, un punk que se cree experto en Tae Kwon Do, un gigante luchador con golpes fatales y un boxeador con un megapuñetazo que te arrancará los dientes a la mínima.
Pero para jugar con estos personajes, no debes seguir el desarrollo normal del juego (porque en el desarrollo normal sólo están disponibles Andy, Terry y Joe), sino que deberás hacerlo en el modo versus, bien contra un adversario humano, bien contra el ordenador.
Como verás, es lo mismo que en Street Fighter II: dos jugadores pueden utilizar el mismo personaje.







DOS PLANOS PARA EL MISMO JUEGO

No solamente Fatal Fury te propone un montón de combatientes, en función de los diferentes modos del juego, el combate en sí no se basa en un plan concreto.
Puedes combatir con un primer plan, visto al fondo de la pantalla.
Sino que con un simple salto podrás acceder a otro escenario.
Es posible igualmente realizar un ataque cambiando totalmente de plano.
Luego vuelves al primer plano y das una superpatada a tu adversario.
Escucha atentamente las músicas porque merecen la pena.
Todo para crear un ambiente atronador igualito al juego de arcade.





Que Steven Spielberg se lanzara al diseño de dibujos animados, o que simplemente los produzca, sería sin duda algo de muy buen gusto, muy bien hecho y llevaría el nombre de Tiny Toons. Que Konami lance juegos de video para la Megadrive, resulta prácticamente lo mismo, y eso que dicen que las comparaciones son odiosas... De todas maneras como ya habréis imaginado se trata de un juego increíble que causará estragos en las consolas.

TODOS LOS HEROES DE ACME AL COMPLETO

Te encontrarás con Buster Bunny en un juego de plataformas que funciona a una velocidad de 100 km por hora. Llegando a las alturas más super-sónicas, Buster llevará a cabo numerosas



misiones. La primera de ellas consiste en vencer a Dizzy Devil un sabio loco que lo controla todo. Encontrarse con él para saltarle a la cabeza y

TOON



liberar a sus amigos serán las prioridades de Buster.



Sus amigos Plucky Duck y Babs Bunny se verán envueltos en más de una aventura antes de acabar el juego. El número de niveles es de lo más asombroso. Con una longitud impredecible, la variedad de las decorados y las músicas fantásticas este juego resulta fabuloso. Además la música es una adaptación de los temas clásicos de Tiny Toons.

¿A LA CAZA DE ZANAHORIAS?

En cada nivel, Buster tendrá que conseguir como una tonelada de zanahorias, pero una vez que consiga cien, obtendrá una vida extra.
También tendrá que enfrentarse a espadas cortantes, saltar precipicios mortales, descubrir miles de pasadizos secretos y enfrentarse con un montón de monstruos horripilantes. Todo esto a través de un montón de niveles.
Los enemigos de Buster, incluidos los boss de fin de nivel, tomarán diversas formas (todas de lo más original). Es inútil hacer una lista de todos los enemigos, pero entre ellos hay







murciélagos, ratas, perros, gatos, buhos... y muchos



más. ¿Cómo vencerlos? Saltándoles a la cabeza.

LAS TRAMPAS SON LOS PEORES ENEMIGOS DEL CONEJO

Pero el principal peligro en casi todos los niveles está en el gran número de trampas que están escondidas a lo largo de los recorridos. Por ejemplo, un montón de afiladas puntas saldrán del suelo sin previo aviso y tendrás que saltarlas como sea, eso si te das cuenta a tiempo...
Como verás hay que tener muy buenos reflejos y una gran coordinación.
Un montón de mecanismos ocultos se activarán en cuanto toques con la pata algún terreno









específico. Deberás ir con cuidado por las plataformas y saltar al suelo con una precisión milimétrica.
Todo esto realizado por Konami, cuya calidad está por encima de todo.
Unos gráficos perfectos con un toque de humor genial que harán las delicias de todos.
Ver a Buster tropezarse con una lata de cerveza tirada en el suelo es de lo más divertido.
Un programa de gran calidad que no olvida la diversión.

5 MENACER CON 6 JUEGOS ¡GRATIS!

BASES PARA CONCURSAR

- MEGA FORCE concederá este mes un premio de 5 Menacer a los ganadores de este sorteo.
- La pregunta deberá responderse correctamente.
- Quienes deseen participar en el sorteo de los 5 Menacer no tienen más que llamar al 903 380 097 y responder correctamente a la pregunta y dejar su nombre, dirección y teléfono, así como responder a las preguntas que se le planteen.
- La recepción de llamadas comienza el 28 de abril y termina el 17 de mayo a las 12 de la noche.
- Los ganadores del concurso se obtendrán aleatoriamente de entre todas las llamadas cuya respuesta sea correcta.
- El coste de la llamada, cuya duración no será superior a 3 minutos, corresponde a las tarifas oficiales que aplica Telefónica a este tipo de llamadas.
- El coste máximo de esta llamada será de 180 pesetas en horario diurno y de 126 pesetas en horario nocturno y fines de semana.
- Estos precios son válidos para todo el territorio nacional.
- Cualquier amigo que nos llame para participar en el concurso que tenga menos de 14 años, deberá tener la autorización expresa de sus padres. Se confirmará telefónicamente el listado de ganadores.

¡Vaya MegaNoticia! Sega acaba de poner en marcha una campaña especial: al comprar un cartucho puedes llevarte un megaregalo.

Fíjate bien en la publicidad de esta campaña y toma nota del slogan. Cuando lo tengas llama a la línea MegaForce y gana un Menacer con seis juegos, sorteamos 5 unidades.



¡¡¡No los dejes escapar!!! Llama y responde a esta pregunta ¿CUAL ES EL SLOGAN DE LA CAMPAÑA DE SEGA QUE TE DA REGALOS AL COMPRAR UN CARTUCHO? (puedes encontrar una pista en nuestras páginas de noticias).

GANADORES MEGAFORCE Nº 12

Estos son los nombres de los afortunados ganadores del concuso de MegaForce 12 (¿recordáis? había que buscar la pantalla escondida de Global Gladiators y el premio eran 50 cartuchos). ¡Enhorabuena a todos.!

Alberto Abad Baños (Vizcaya), J. Alberto Allart Sánchez (Barcelona), L. Miguel Allepuz Polo (Zaragoza), J. Patricio Almoguera Bermejo (Málaga), Jesús Arias Bonet (Cádiz), Ruben Barcielos Domínguez (Pontevedra), J. Carlos Barragán Marín (Madrid), Clara Benhamu Édery (Barcelona), José L. Berdejo Cancelo (Gijón), Marcial Blanco Loro (Sevilla), Juan Caballero García (Córdoba), M. Angel Castillejos Ruíz (Valladolid), Alberto Conchado Sánchez (La Coruña), Cristonal Corral Ferrer (Baleares), Margarita del Rosal Franco (Madrid), Salvador del Valle Palma (Barcelona), Tomás Espi Ruano (Alicante), Jordi Esquerra Castellet (Tarragona), Jesús Fco. del Molino (Pamplona), Jorge García León (Alcalá de Chivert), P. Alberto García Moro (Madrid), J. Antonio Gil Ortega (Murcia), Carlos Giralt Ramírez (Barcelona), Jordi Gómez Fernández (Menorca), Alvaro González González (León), José Mª González Ruíz (Ciudad Real), Elvira Juste Hernández (Torrejón de Ardoz), Oscar López Fuster (Valencia), Miguel López Sánchez (Lugo), Antonio Maester Serrano (Córdoba), Jesús Martínez Faus (Albacete), Carmen Martínez Martínez (Baleares), Manuel Martínez Pérez (Almería), David Martos Carrasco (Granada), Alejandro Merino Rodrigo (Valencia), Santiago Montoro Vila (Gerona), Joaquín Muñoz González (Granada), Salvador Muñoz Roca (La Línea), Julian Nieto Andrés (Salamanca), Hector Pérez Vázquez (Santander), Marina Rabadal Gómez (Huelva), J. Ignacio Ramón Pérez (Burgos), Marco Ribera Musi (Tenerife), Cristian Rodríguez Mota (Cadiz), Jordi Romero Carbonell (Tarragona), Sergio Rueda García (Huesca), Fco. Javier Ruíz Giménez (Las Palmas), Pedro Serrano Castaño (Lugo), Jordi Soley Gascons (Gerona), Arturo Tome Magallón (Teruel).





El precio de la llamada es de 60 ptas. por minuto en horario diurno y de 42 ptas. en horario nocturno y festivos.



¿TODAVIA NECESITAS UNA RAZON PARA COMPRARTE LA SEGA MEGA DRIVE?

Unitros

AQUI TIENES DOS
NUEVOS PACKS

Es la SEGA M
La máquina de diversión más completa y avanzada que existe. Con u
Una velocidad de procesado de
Además, la sensación de profundidad es to
Y la banda sonora, todo un lujo. ¡10 canales si
ES LA CONSOLA QUE SIEM
Y ahora, con los nuevos Packs Mega Drive, puedes jugar a tope desde el
Y todo, por un Mega preci

MEGA ACCION

Consola Mega Drive con sonido estéreo y toma de auriculares + Dos mandos de control + Cable conector de T.V. + Adaptador de corriente A/C + 4 juegos:

STREETS OF RAGE:
¡¡Una obra maestra del videojuego!!. El juego de lucha más completo de la historia.
El caos invade las calles. Adam, campeón de Boxeo; Axel, experto en Kárate; y Blaze, maestra de Judo, son tus bazas para enfrentarte al imperio del crimen. ¿A quién eliges?. Usa cañerías, bates, botellas...todo puede ser un arma letal. En opción 2 jugadores, unid vuestros poderes para asestar el golpe definitivo.
La banda sonora, es la bomba.
¡No has oido nada igual en un videojuego!.

SHINOBI:
¡¡Una pasada de acción y realismo!!.
El maestro Ninja que se impone con su magia en todas las consolas de Europa.
Un simple gesto, te protegerá con una "Barrera de fuego", te impulsará con "Super saltos" o invocará un "Dragón de fuego". Usa su temible espada, o diabólicos "Sulikens".
Escenarios super detallados, rotaciones vertiginosas, música vibrante...
¡¡Empuña tu mando y destroza a tus rivales!!. Incluido Spiderman.

GOLDEN AXE:
¡¡ Una fantástica aventura rescatada directamente de las salas recreativas !!.
Y encima, con 2 fases más. Recupera el "Hacha de Oro", con tus poderosos aliados. Cada uno tiene su propia magia:
El Enano, La Magia del Trueno; La Walkiria, La Magia del Fuego; El Guerrero, La de la Tierra.
Recoge las pócimas del camino, haz conjuros mortíferos o escápate a lomos de una bestia infernal. ¿Quieres 2 jugadores?. Tu mismo.

SONIC:
¡Con él, todo es posible!. Endiabladamente rápido. Listo como un zorro. El héroe favorito de millones de videojugones en todo el mundo. Desafía la gravedad con giros de 360º. Saltos espectaculares. Y el scroll más logrado que existe: Horizontal y Vertical a la vez. ¡Una aventura única!.






23.4

S, DEMOLEDORAS

S MEGA DRIVE

MEGA DRIVE.
na nitidez de imagen capaz de integrar...¡hasta 80 figuras móviles!.
auténtico vértigo...¡7,6 MHZ!.
tal gracias a sus 12 "Scrolls" interactivos.
multáneos! 6 en estéreo y voces digitalizadas.
PRE HAS QUERIDO TENER.
primer momento. Con 4 juegos incluidos que han arrasado, por sí mismos.
o. ¿Se puede pedir más?.

MEGA PACK
INCLUYE:
2 MANDOS CONTROL
Y LOS JUEGOS:
WORLD CUP ITALIA
SUPER HANG-ON
COLUMNS
SONIC

400
va

MEGA PACK

Consola Mega Drive con sonido estéreo y toma de auriculares + Dos mandos de control + Cable conector de T.V. + Adaptador de corriente A/C + 4 juegos:

SUPER HANG ON:
¡Ponte como una moto con éste simulador idéntico a la máquina recreativa!. De salida, la opción es tuya: Original, Arcade o Campeonato. Suma puntos en los circuitos de 4 Continentes en 48 fases de alta tensión. Tu pilotaje es decisivo. A más nivel, menos tiempo disponible. ¡Apura las frenadas!. Transforma tu moto para hacerla invencible. Elige música entre 4 opciones super marchosas. ¡La emoción está en un puño!.

WORLD CUP ITALIA:
¡El mayor espectáculo futbolístico de todos los tiempos!. 25 selecciones y terreno de juego a elegir. ¿Campeonato o amistoso?. ¿1 ó 2 jugadores?. Todo vale. Pases medidos. Driblings. Remates de chilena, de cabeza... Increíbles primeros planos que resaltan la acción con todo detalle. ¡Rematadamente divertido!.

COLUMNS:
La versión más moderna y enrollada del viejo "Tetris". Tres modos de juego: Original, Arcade o Flash. 1 ó 2 jugadores. Elige música y nivel de dificultad y ordena las joyas por colores. En horizontal, vertical o diagonal. ¡¡En 100 fases distintas entretenidas a más no poder!!.

SONIC:
¡Descubre la magia del juego más premiado en la historia de los videojuegos!. ¡No hay nada que se le aproxime!. El malvado Dr. Robotnik lo lleva claro.



LA LEY DEL MAS FUERTE





En primera líne los vide

Si eres un jugador un poco observador, habrás notado que en algunas cajas de tus cartuchos aparece una etiqueta dorada con una "O" desmesurada en un nombre: Domark. Fundada en 1984 por Dominic Wheatley y Mark Strachan, esta sociedad, después de publicar su primer juego, Eureka, ha recorrido un largo camino. Domark estableció en 1987 un acuerdo con la empresa Atari/Tengen que entraría en vigor en 1992 (es decir, el pasado año) para establecer una red de distribución común de sus productos en USA y de desarrollo. Desde entonces, Domark y Tengen (la unión hace la fuerza) han conseguido grandes éxitos.

Domark y Tengen no ha creado muchos tútulos para la Mega Drive, pero sí un montón para la Master System. Más tarde, y gracias a Domark, Prince of Persia, uno de los videojuegos con más carisma, entró arrasando en el mundo de las consolas de 8 bits. Citar también a Super Space Invaders, un juego mítico en su género, y, más recientemente, a Pit Fighter, un juego de lucha espectacular en todos sus sentidos.

En esta misma línea, y siempre para Master System, Tengen sacó Ms. Pacman y Klax. Como ya sabéis, tratar de hablar sobre videojuegos sin conocer el Pacman es como tratar de escribir un libro sin conocer la gramática o la ortografía. La Mega Drive, por su parte, recibió de Tengen no sólo un juego de reflexión como Klax, sino también títulos como Pacmanía, Hard Drivin, un simulador de conducción en 3-D, Pit Fighter, Paperboy, y el fantástico Dragon's Fury, el mejor flipper para consolas.

A partir de entonces, los nombres de Domark y Tengen no serían desconocidos, pero para no dejaros sin saber más, vamos a hacer un breve comentario de los próximos lanzamientos de estas dos firmas.

Mencionaremos primero Formula 1 Grand Prix, un programa de automovilismo (como su nombre indica) que saldrá para Mega Drive y Master System, y Road Riot, un juego de carreras de coches todo-terreno con el que podrás disfrutar en tu Mega Drive. No os preocupéis, que os daremos las mejores noticias y prometemos ampliar la información sobre estos dos cartuchos. Mientras tanto, para poneros a tono, vamos a presentaros los lanzamientos más cercanos.



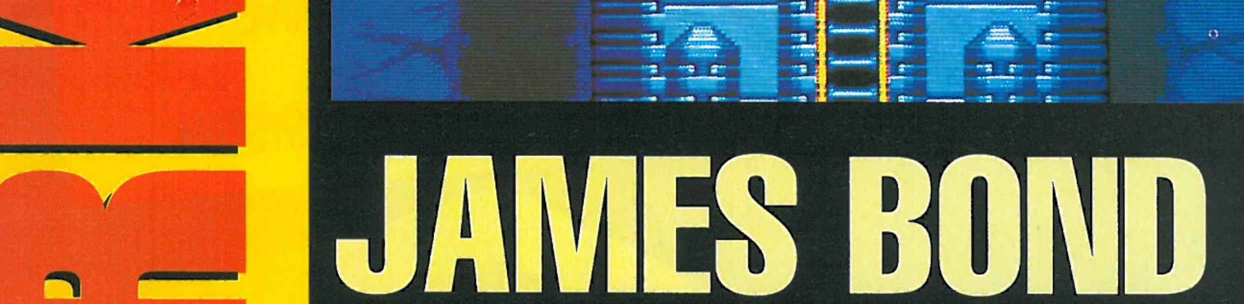
a de
ojuegos

El sumario:

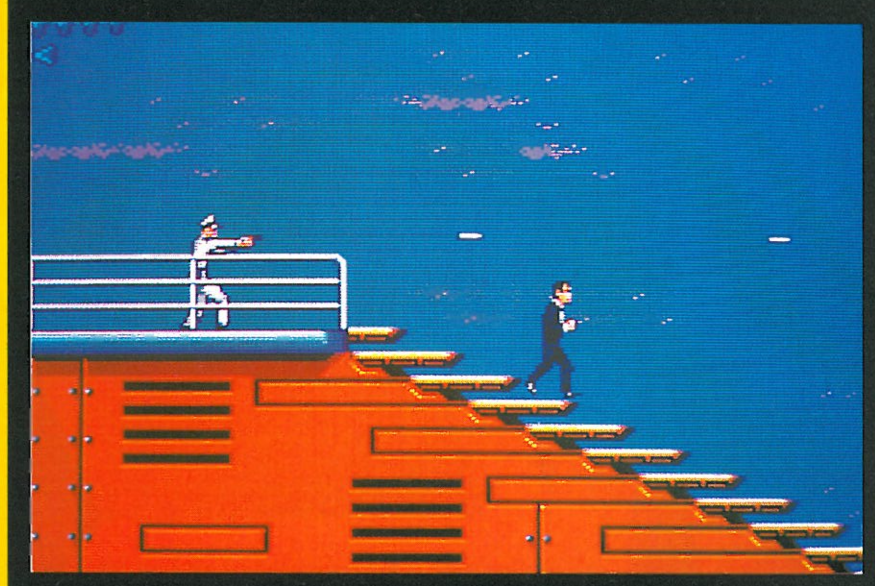
JAMES BOND
para MASTER SYSTEM
INTERNATIONAL RUGBY
para MEGADRIVE
MIG 29
para MEGADRIVE
DESERT STRIKE
para MASTER SYSTEM

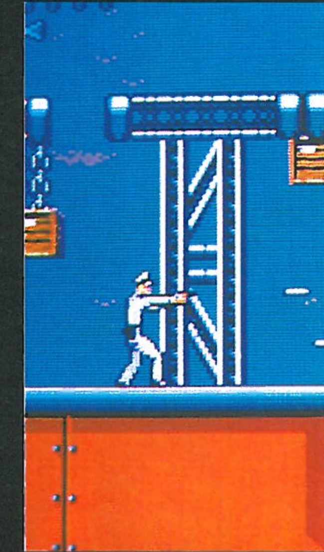


DOMARK



JAMES BOND





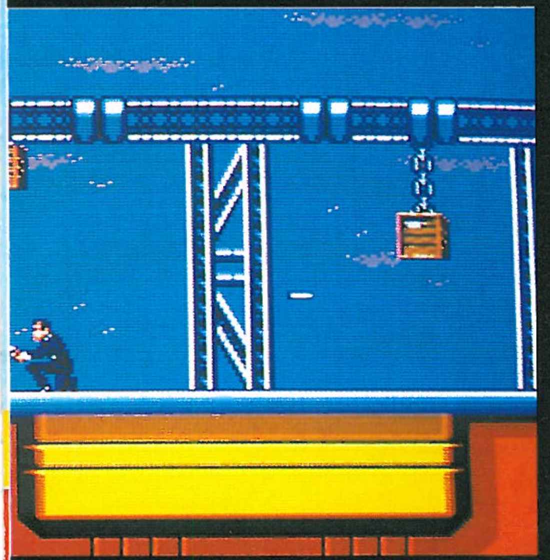
No confundas este juego con la versión desarrollada para la Mega Drive. Aunque se trata del mismo concepto y la misma realización y se trata, en ambos casos, de un juego de acción, los escenarios son diferentes en una y otra versión.
El infame profesor Greypen, un maestro de todo lo referente a lo diabólico, trata de hacerse con el control de todo el mundo. Con el fin de llevar a cabo su vasto y terrorífico proyecto, ha construido, en un lugar del Pacífico, una isla artificial (buen argumento para una película, ¿verdad?) en la que ha establecido un fructífero negocio de tráfico de armas gracias a sus contactos. Desde su fortaleza insular proyecta el envío de una nave al espacio, equipada con un láser destructor. Desde esta estación espacial será capaz de acabar con cualquier objetivo de la Tierra con sólo hacer un gesto.

MI NOMBRE ES BOND... JAMES ¿COMO?

Los dirigentes de todo el mundo, después de una reunión secreta han enviado a sus mejores agentes del espionaje para terminar con este horrible complot, de forma que destruyan no sólo la nave y la isla, sino también al profesor. Este último no se ha

amedrentado y ha capturado a todos los agentes... Hoy en día sólo queda uno para llevar a cabo la misión: 007. La libertad del mundo entero recae sobre las espaldas de este agente, lo cual es un honor para un servidor de Su Majestad.
Está bien claro que, en esta ocasión, tú serás James Bond y que deberás ser más listo que Greypen. Tendrás que meter en cintura a su horda de servidores, entre los cuales se encuentran Jaws, el hombre de los dientes de acero, Bones y Oddjob, el oriental del sombrero asesino. El juego tiene doce niveles de acción jamesbondiana, repartidos en cinco misiones. Esto significa para ti: huir de los robots mecánicos; no dejarte atrapar por los francotiradores; destruir la esfera de plasma; evitar los giseres de agua y las bolas de lava; y... Esto sólo es una pequeña muestra de los múltiples peligros que tendrás que afrontar. Tendrás que acometer cuatro misiones diferentes más una quinta, cuando acabes las demás, en la que liberarás a los rehenes y evitarás que el profesor lance su nave espacial.







BOND SIN Q NO SERIA VERDADERAMANTE JAMES BOND.

Con el fin de ayudarte, encontrarás a lo largo de tu camino un montón de artilugios, creados por el célebre Q, como misiles, granadas, o bien elixires de vida suplementaria. ¿cómo podrías sobrevivir sin Q? La acción del juego se desarrolla según un rápido scroll multidireccional que permitirá una gran viveza y un ritmo frenético. Afortunadamente, no saldrás nunca sin tu Walter PPK (la pistola, claro)... Los enemigos a batir en ruta son numerosos, pero trata de economizar tu energía para los boss, quienes no caerán fácilmente. A Jaws, una montaña de músculos, no se le puede vencer de un único golpe.





DOMARK

INTERNATIONAL RU



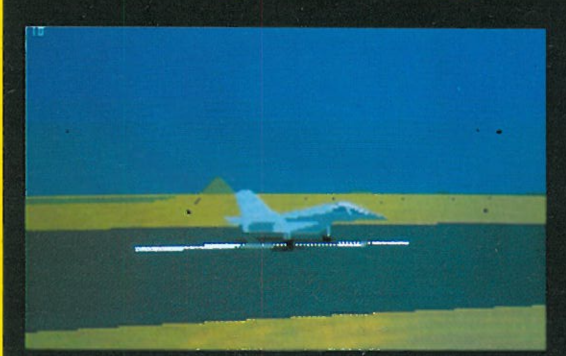
Como ya comentamos en las novedades de la feria ECTS, gracias Domark, el rugby llega por fin a nuestras consolas. Hay muchos juegos de fútbol americano, pero el rugby se mantenía en un plano muy discreto. Por fin, este deporte tan maltratado sale de las tinieblas bajo el nombre de International Rugby. El fin es muy simple y si conoces un poco las reglas todo irá mejor y más rápido. Si, por el contrario, desconoces las reglas básicas e indispensables podrás aprenderlas sin dificultad con unas pocas partidas te pondrás enseguida al día. Correr hacia el ensayo, intetar la transformación, no dudar en probar las patadas (al balón) y no olvidar la regla principal del rugby: nunca pases hacia adelante. En pocas palabras, aprenderás todo lo referente a este deporte y podrás, en poco tiempo, jugar en el modo competición, y para ser más exactos, en el Torneo de las Cinco Naciones.

EUROPA Y EL MUNDO DEL RUGBY

Si el mundillo del rugby no te resulta muy familiar, será lógico que te preguntes qué es el Torneo de las Cinco Naciones. Esta competición, en sí misma es bastante célebre, de modo que no nos eternizaremos en este tema. Cada año, los cinco mejores especialistas europeos en rugby se enfrentan para alcanzar la victoria y conseguir la copa. Estos cinco países, por si no los conoces son Inglaterra, Irlanda, País de Gales, Escocia y Francia. Destacar que el Torneo de las Cinco Naciones, después de mucho tiempo, ha cambiado de nombre. Ahora se conoce como la Copa de Europa y, aunque los participantes no son muy numerosos, se ha preferido esta denominación. El juego



MIG 29



Antes de empezar a hablar del juego, será mejor saber qué es un Mig 29, sobre todo para aquellos que anden un poco perdidos. El Mig 29 es un avión de caza originario de la antigua URSS, y es sin duda alguna el mejor de la serie de los Mig. Y todo esto al alcance de la Mega Drive.

En otras palabras, te convertirás en el piloto de uno de los aviones más rápidos y mejor armados del mundo de toda la historia de la aviación.

UGBY



en sí no se limita al Torneo de las Cinco Naciones, ya que también es posible acceder al Campeonato del Mundo o a una competición llamda la Triple Corona. Puedes elegir llevar la famosa camiseta de los Old Blacks o participar en otro equipo, todos ellos dentro de la élite mundial. Seis equipos, los mejores del momento. Una vez en el terreno de juego, a través de un scroll vertical, dirigirás a tus quince jugadores y tratarás de conseguir el ensayo. Al final del partido, las estadísticas te permitirán analizar tus actuaciones. Las estadísticas son, sin duda, la mejor manera de progresar en este juego, ya que conociendo tus fallos, será más fácil remediarlos. El manejo no es nada complicado, porque los botones A y C te permitirán ejecutar los pases a izquierda y derecha, y el botón B te servirá para lanzar el balón, atraparlo, etc. También al empezar el juego podrás elegir el tipo de estrategia a seguir. Tus jugadores se pondrán en formación al oír el silbato del árbitro y sólo tendrás que jugar.

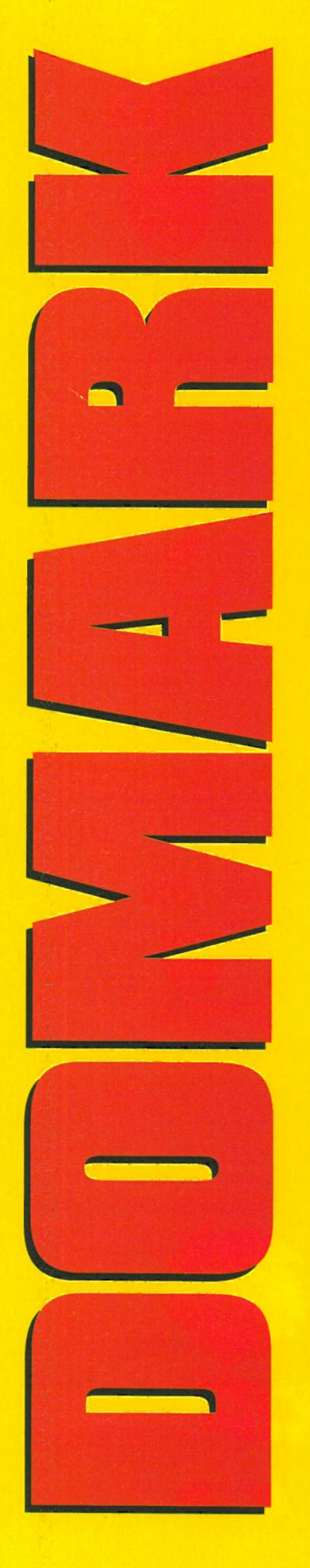


TOP GUN EN VERSION URSS

Nos encontramos en pleno Oriente-Medio, ni más ni menos, gracias a Domark. Las tropas del general Hasouz, del país de Arzaria, han invadido la capital de Sautar, considerado uno de los mayores países productores de petróleo. Evidentemente, no es casualidad que esto te recuerde a un célebre acontecimiento que sucedió no hará mucho tiempo... Después de esta invasión, el general Hasouz se encuentra en posesión de un cuarto de la producción mundial de petróleo. Las Naciones Unidas no pueden hacer otra cosa que negarse a este atropello tanto a nivel económico como a nivel humano, y enviarán las fuerzas de la ONU al lugar. Pero no estarán solos, los países soviéticos también han enviado muchos hombres; se sobrentiende que allí sólo están los mejores. A bordo de tu Mig 29 deberás volar por encima del territorio conquistado por el tirano general, en nombre de las



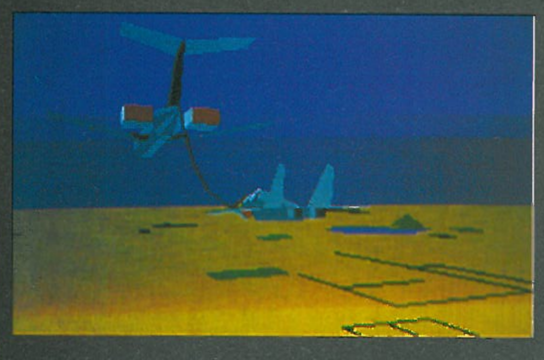




Naciones Unidas y de la Libertad de los pueblos.

¡MISION HUMANITARIA A BORDO DE UN MIG 29!

El juego comienza de noche, por encima del desierto o del mar, donde descubrirás paisajes en 3D y enclaves sitiados de enemigos que deberás liberar. Antes de partir, en una sesión de "briefing", tu comandante te dará las últimas instrucciones y los principales objetivos de la operación. Tu misión consiste en introducirte de manera rápida y eficaz en las líneas enemigas. En tiempo de guerra, no existe cuartel general (es una regla y un consejo). Una misión se te puede presentar de la siguiente manera: 1) destruir los radares rápidamente



antes de penetrar; 2) destruir las instalaciones eléctricas para dejar a tu enemigo sin energía; 3) destruir las pistas de aterrizaje para que no te puedan perseguir los aviones enemigos; 4) apuntar directamente al Cuartel General con el fin de crear la confusión y el pánico en tus enemigos. De todas formas, en cada misión tendrás que enfrentarte a un montón de enemigos. No dudes en destruir primeramente los radares.

¿DUELOS EN EL SAHARA?

Se trata de uno de los aspectos del juego. Mig 29 es sin duda un juego que se recrea en la simulación. Presta atención siempre a los instrumentos de tu cabina, controla la altitud, las armas, la posición... Para que resulte mejor, podrás cambiar de vista en pleno vuelo y ésta es la mejor manera de controlar el panorama y a los posibles enemigos eventuales. Hay un





montón de opciones y posibilidades facilitadas desde tu mando. El juego está tan bien diseñado que si seleccionas el menú de opciones, se activa la pausa automática, para poder reiniciar en el lugar exacto en el que estabas. No te mueras de miedo en los combates si dos o tres aviones tratan de derribarte. Si lo piensas con calma, hay un millar de formas, de opciones y de soluciones para ejecutar en menos de tres segundos.

UNA SIMULACION MAS QUE UN JUEGO

Los decorados y los enemigos están representados en 3-D para conseguir el máximo realismo y animados con gran rapidez, con el fin de lograr la impresión de velocidad necesaria para una simulación de Mig 29. Se te pasarán las horas sin sentir y podrás comprobar que no se trata de un juego de arcade sino de una simulación que seducirá a todos los amantes de la aeronáutica militar. En combate, lanzarás cebos térmicos para que los misiles enemigos no impacten en tu aparato. En pleno vuelo, podrás reabastecerte de combustible. Todas estas técnicas las podrás ir adquiriendo con la práctica y con un poco de entrenamiento llegarás a ser invencible. Un juego esperado, en la línea del F-22 Interceptor, que se aprovecha de sus ventajas y elimina sus inconvenientes.

DESERT STRIKE

Uno de los grandes éxitos para Megadrive llega por fin a vuestras Master System. Volverás a estar en el Golfo, pero no a bordo de un Mig 29, sino en un helicóptero de lo más espectacular. Pilotando un AH-64 Apache deberás rescatar a los rehenes secuestrados por un tirano casi satánico, el general Kilbaba, en pleno Golfo.



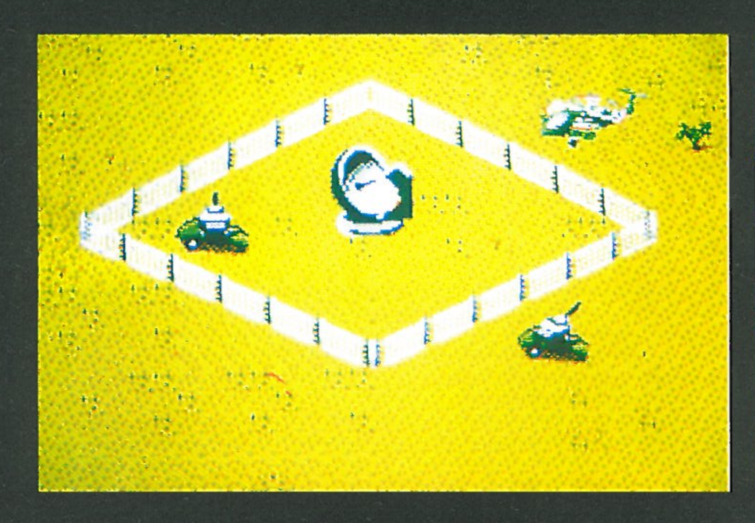
EL HELICOPTERO ES LA ULTIMA POSIBILIDAD

Armado con algunos Hellfire, misiles especializados en traspasar blindajes, con una metralleta y unos cuantos misiles de largo alcance, deberás destruir los radares, los lanzadores de SCUD, tanques, helicópteros, etc. Siguiendo un scroll multidireccional, igual que en la versión de Megadrive, tu helicóptero sobrevolará las líneas enemigas para tratar de ayudar a los prisioneros.
Encuéntralos y rescátalos lo antes posible. Un total de 27 misiones diferentes te permitirán demostrar tu valía como guerrero.
Desert Strike no es un shoot them up donde lo único que tienes que hacer es destrozarlo todo sin discriminación.
Abordar un campo lleno de centinelas donde un par de tanques están de vigías no es algo facil.

EL OJO DE LINCE DEL APACHE

Los fans del gatillo estarán contentos, ya que 27 misiones no se terminan así como así.
Pero atentos porque las municiones no son ilimitadas, deberás economizar en tus disparos.
Si te quedas sin municiones antes de acabar la misión y sin cumplir tus objetivos, estas perdido.
Pero para ayudarte en tu tarea, hay reservas de misiles y de fuel disponibles en todas las misiones... deberás encontrarlas por ti mismo y aprovecharlas muy bien.
Además normalmente estas reservas extra esta muy bien camufladas. ¡Tienes la acción servida! También dispones de un plano de situación para poder elaborar una mínima estrategia.
Desert Strike para Master System es una mezcla de acción y de estrategia militar que hará sucumbir a más de uno.









10 CONSOLAS GAME GEAR

100 RELOJES DE PARED SONIC II

NO LOS DEJES ESCAPAR...

Miles de regalos ¡

Al comprar cualquier juego SEGA*, pide una TARJETA DE PARTICIPACION. Deberás rellenarla con tus datos personales y los de tu establecimiento habitual (donde lo has adquirido). Envíala al aptdo. de correos indicado en la misma, adjuntando el código de barras del juego que has comprado. Las primeras cartas recibirán un fabuloso REGALO SEGURO:

MAS DE 8.000 SUPER REGALOS TE ESPERAN

Los regalos se entregarán por orden de llegada: 10 CONSOLAS GAME GEAR, 100 RELOJES DE PARED SONIC II, 150 COLECCIONES DE PINS, 1.000 MOCHILAS BACK PACK, 2.000 CAMISETAS Y 5.000 COLECCIONES DE SUPER ADHESIVOS. Además, todas las cartas recibidas participarán en el sorteo de estos fabulosos premios: 30 MINICADENAS, 20 BICICLETAS MOUNTAIN BIKE y 10 TELEVISORES 14".

Esta promoción será válida desde el día 16 de Abril hasta el 30 de Junio de 1.993.El sorteo se realizará ante Notario del Ilustre Colegio de Madrid el día 10 de Julio. Los resultados se comunicarán a los ganadores y serán publicados en revistas especializadas.

MARK LINE

seguro



1.000 MOCHILAS
BACK PACK

150 COLECCIONES
DE PINS





2.000 CAMISETAS

y sorteo de ...



30 MINICADENAS



20 BICICLETAS
MOUNTAIN BIKE



10 TELEVISORES 14"

te esperan !

SEGA

*Serán válidos todos los títulos, excepto los siguientes: Mickey Mouse II Land of Illusion (M.S.); Batman Returns (M.S.); James Bond 007 The Duel (M.D.); Global Gladiators (M.D.-M.S.-G.G.); Flash Back (M.D.); Streets of Rage (M.S.); Street Fighter II (M.D.); Battle Toads (M.S.); Cool Spot (M.D.); Jungle Strike (M.D.).

¡Hola amigos! Por vuestras cartas hemos sabido que no conseguís llegar al final de este maravilloso juego. Pero Megaforce va a solucionaros el problema, porque no solamente os vamos a daros los códigos, sino también la manera mejor de obtener todos los bonos. Lo mejor que puedes hacer es leer atentamente este dossier y ponerlo en práctica rápidamente.

EMERALD HILL ZONE



Ve deprisa, esta zona está absolutamente llena de anillos apetitosos.



Y además conseguirás una vida justo ahí.



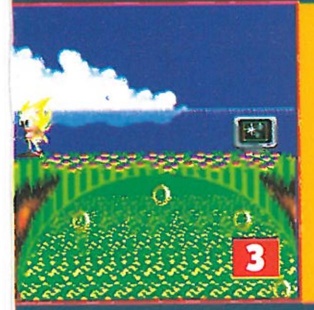




Párate en la plataforma que está delante de los loopings, así Sonic podrá pasarlos.



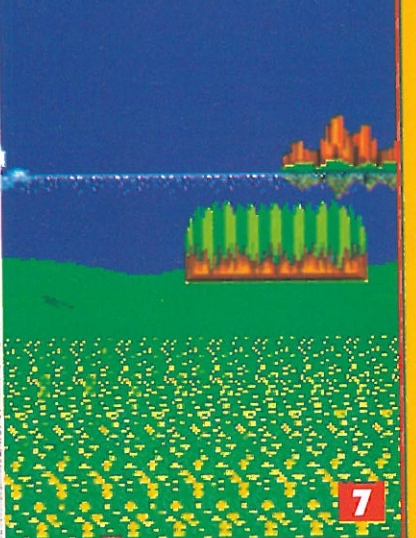
En este lugar debes saltar para acceder a un resorte especial...



Continúa hacia la izquierda, con el fin de sobrepasar los loopings.



...en este escondite encontrarás un montón de anillos.



Ve por las platafor-mas para no caer despre-venido en los loopings.

STAGE 2



Llegarás a unos lugares que pensabas inaccesibles.

UN PEQUEÑO REGALO

Lo primero de todo debes acceder al Menú de sonido y escuchar las siguientes músicas: 19, 65, 9, 17 (presionando el botón C para poder oírlas enteras).

Luego, pulsa el botón de Start y podrás empezar. En los titulares cuando veas a Sonic y a Tails, presiona A y Start al mismo tiempo. Verás una pantalla secreta desde la que podrás elegir nivel, pero debes escuchar estas músicas: 4, 1, 2, 6. Si oyes una pequeña melodía querrá decir que lo has hecho bien. Empezarás el juego con 50 anillos, y además te sorprenderá comprobar que Sonic actúa de una manera un tanto especial... N.D.L.R. Este es el código para que Sonic funcione de una manera genial y por eso verás que los colores de nuestro protagonista son un poco especiales en este reportaje.





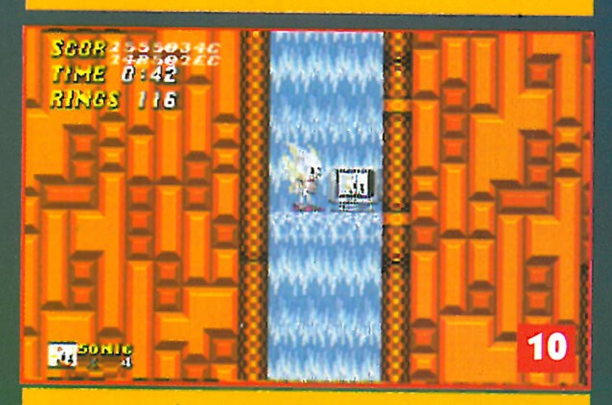


SONIC THE HEDGEHOG 2

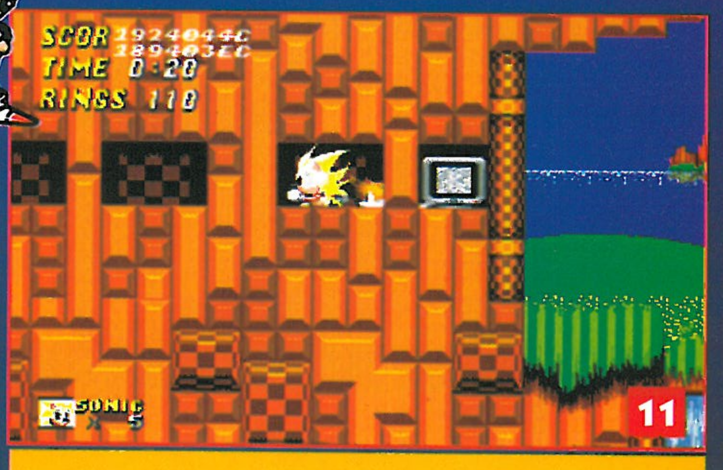
CHEMICAL PLANT ZONE



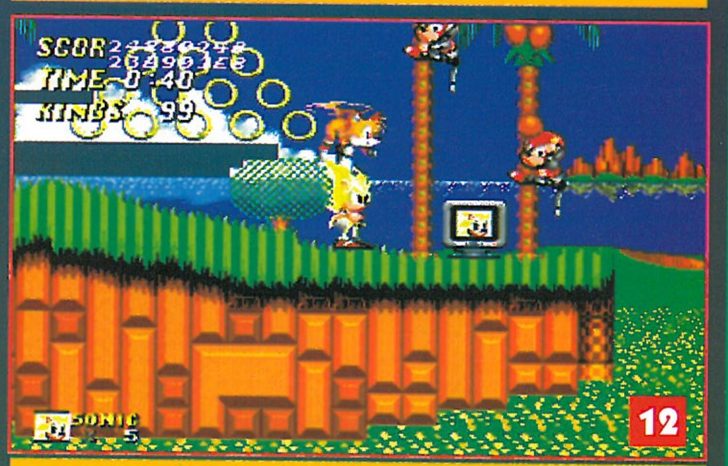
En este salto de agua, te encontrarás un escondite lleno de anillos.



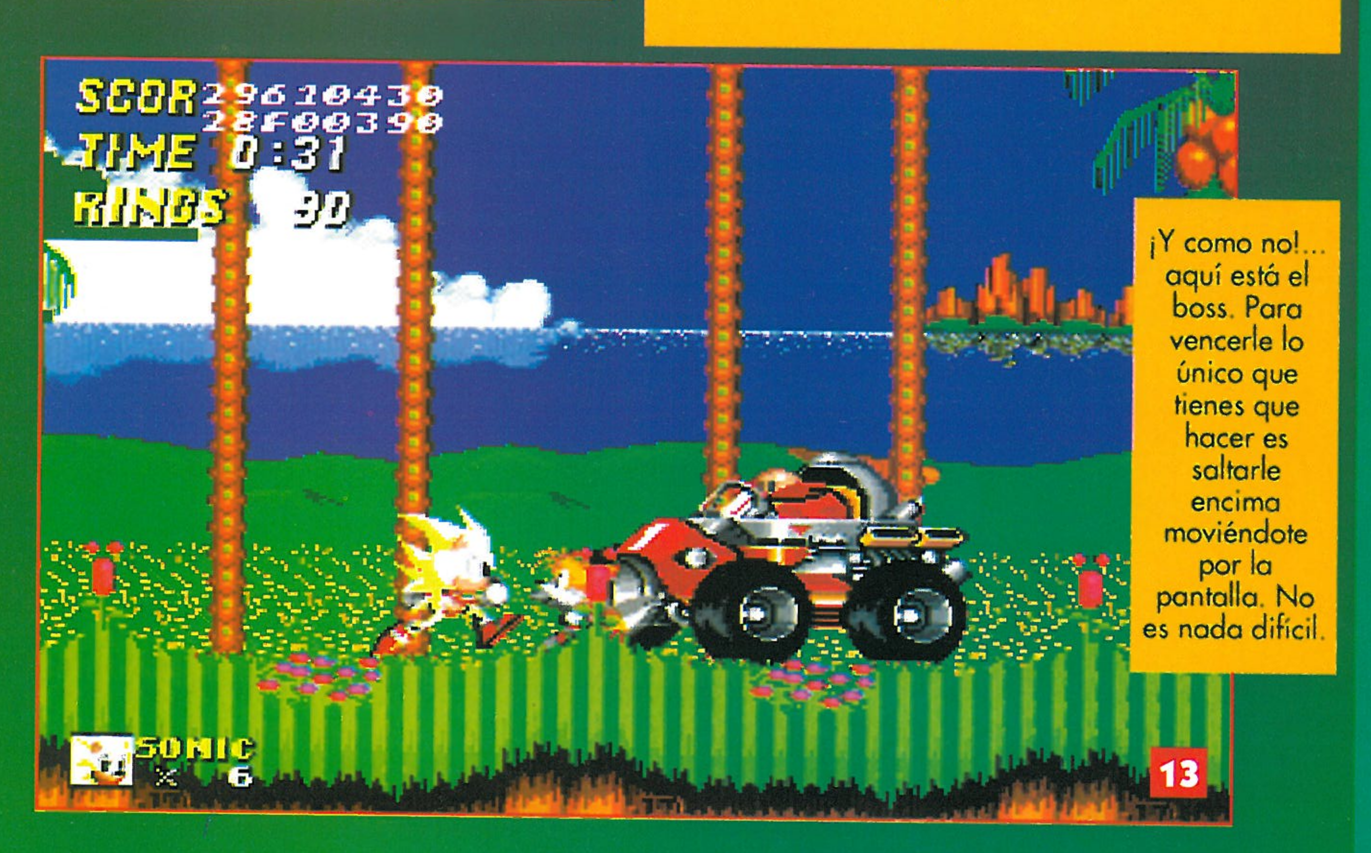
Después de un túnel que está camuflado detrás del primero, Sonic encontrará una vida extra.



Observa atentamente la foto y también tú encontrarás este pasadizo secreto.



Esta plataforma sólo es accesible con las botas, ya que darán a Sonic la velocidad necesaria para poder saltar las dos plataformas flotantes.

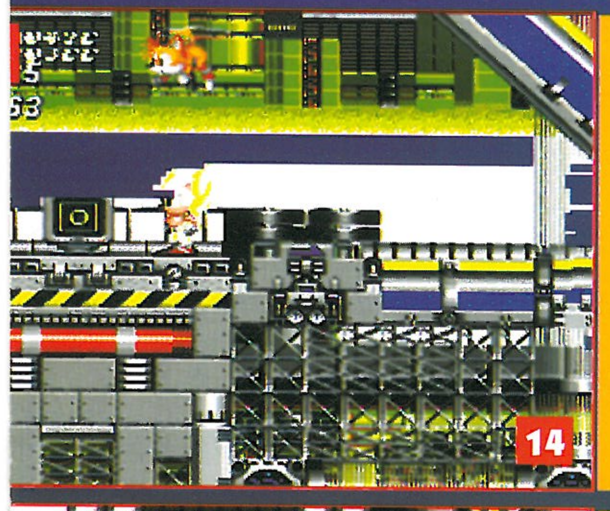


¡Y como no!... aquí está el boss. Para vencerle lo único que tienes que hacer es saltarle encima moviéndote por la pantalla. No es nada difícil.

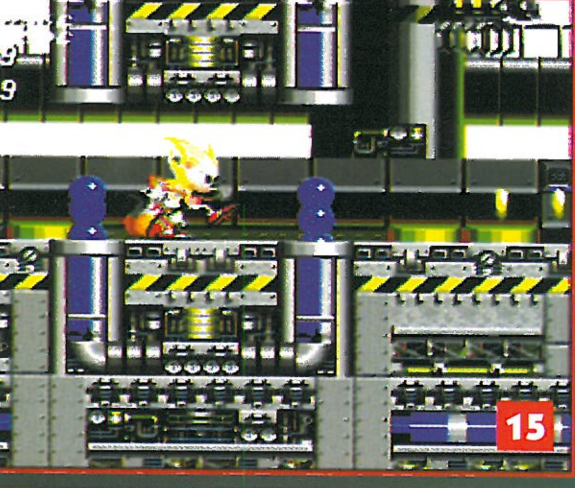
STAGE 1



STAGE 2



Aquí deberás pasar con mucha habilidad porque de lo contrario activarás los resortes. Si no fallas, tu recompensa serán los anillos.



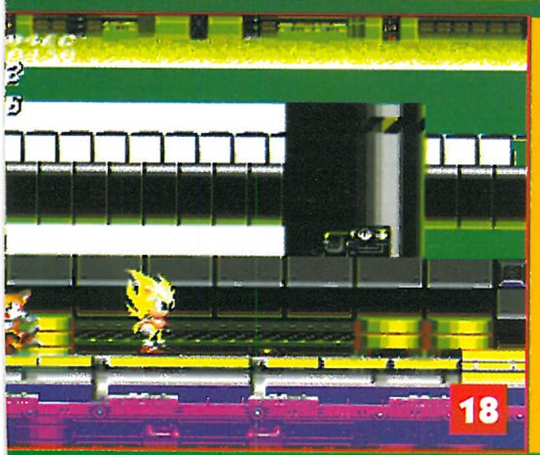
De estas bolas debes huir como de la peste, porque aunque parecen inofensivas, matarán a Sonic enseguida.



Si eres lo suficientemente hábil como para evitar el resorte después de la rampa, podrás moverte libremente y acceder a los bonus, pero cuidado con las arañas que están al acecho.



Aquí hay una vida un tanto difícil de alcanzar. Pero la solución es la siguiente: tírate desde arriba para aprovechar el impulso del looping y así poder realizar un gran salto.



Esta vez, el boss es un poco más difícil de vencer. No te pares cerca de los extremos de la pantalla, porque te golpearán las plataformas. Después ataca a Robotnik y espera a que se llene el frasco para luego tirárselo encima.

AQUATIC RUIN ZONE

STAGE 1



Sumérgete en lo más hondo y entra en el tronco hueco: contiene un montón de anillos ocultos.

STAGE 2



Al empezar el nivel, hay algunas cosas escondidas en el agua al lado de los postes que lanzan flechas.



Pasa por encima, para descubrir un interesante resguardo.



¡Cómo no! El boss de turno. Para vencerlo algo muy simple: salta encima de los postes que sobresalgan de la tierra. Ahora no tendrás que esquivar las flechas.



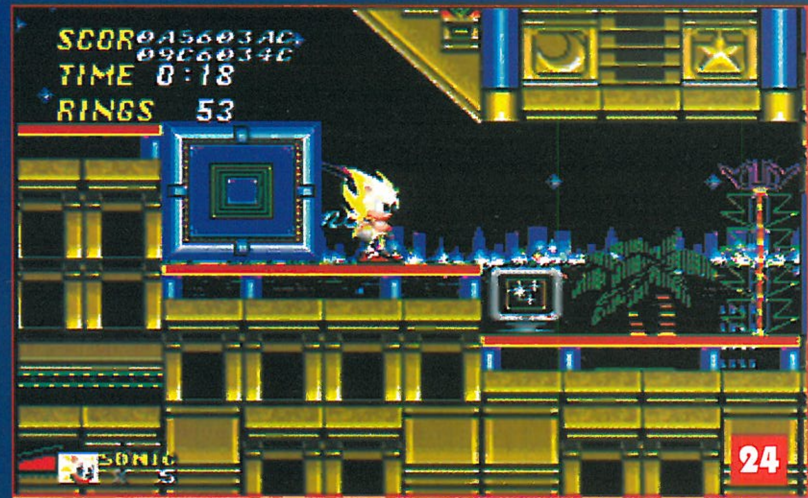
SONIC THE HEDGEHOG 2

CASINO NIGHT ZONE

STAGE 1

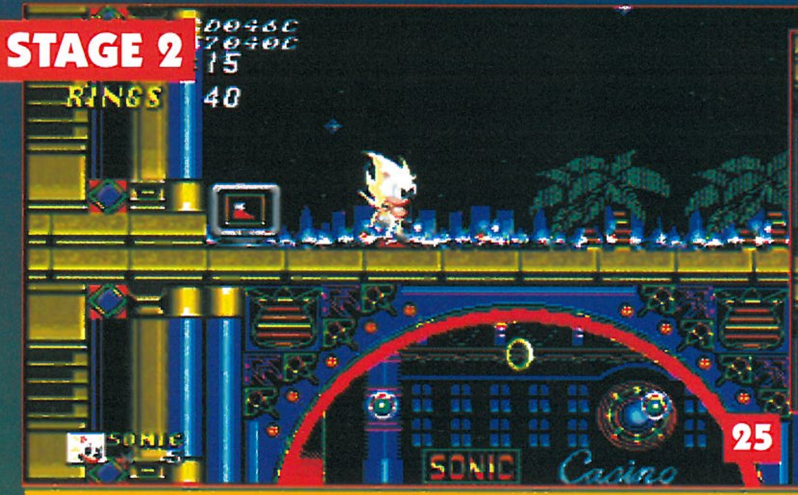


Entra en una de las máquinas infernales con el fin de obtener muchos anillos.



Detrás del cubo está la invencibilidad. Para conseguirla, deberás correr delante del cubo.

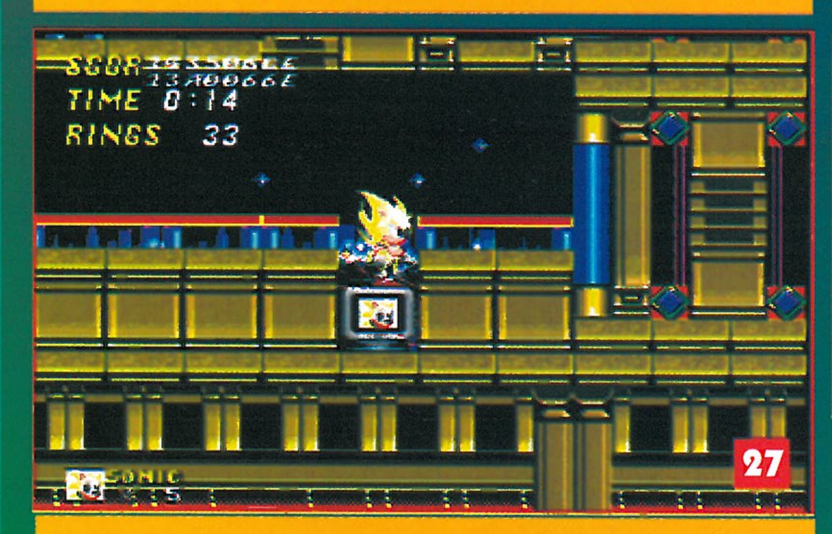
STAGE 2



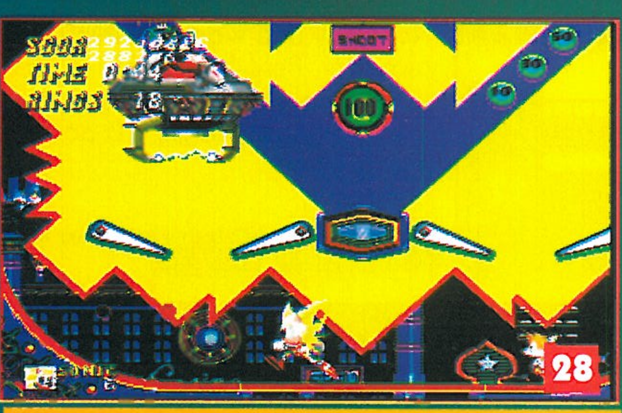
Justo después del primer looping, salta a la izquierda para conseguir las botas.



Déjate caer entre los dos flippers, y obtendrás muchos bonus.



En un pasadizo secreto encontrarás un cubo azul, sigue avanzando hasta el final y descubrirás una vida. Pero ten cuidado con el cubo, ya que tratará de borrarte del mapa.



Debes ayudar a Robotnik a cerrar el Casino. Deberás hacer uso de la velocidad más supersónica que tienes, es la única manera de evitar los dolorosos proyectiles que te lanzará.

HILL TOP ZONE

STAGE 1

TIME 0:18
RINGS 45
29

Coge el resorte amarillo para poder acceder a la plataforma donde encontrarás un bonus de invencibilidad.



¿Acaso pensabas que sólo había anillos aquí? Pues no, en el pasillo secreto hay todavía más.



¿Un lugar de descanso? Bueno, para saber dónde está debes encontrar la segunda barquita, pero no seas despistado.

STAGE 2



Salta en oblicuo sobre el muelle para alcanzar el looping. Podrás así vencer el boss con tus grandes saltos...

MYSTIC CAVE ZONE

STAGE 1



Salta al puente de la izquierda y descubrirás a dos de tus amigos: la caja de los anillos y los monitores.

STAGE 2



Déjate caer en el hueco y descubrirás con alegría un bonus de invencibilidad...



Escucha atentamente: Sonic puede atravesar las paredes. Así es como encontrará este pasadizo secreto. Estate atento al atravesar el bosque que verás de frente.



SONIC THE HEDGEHOG 2



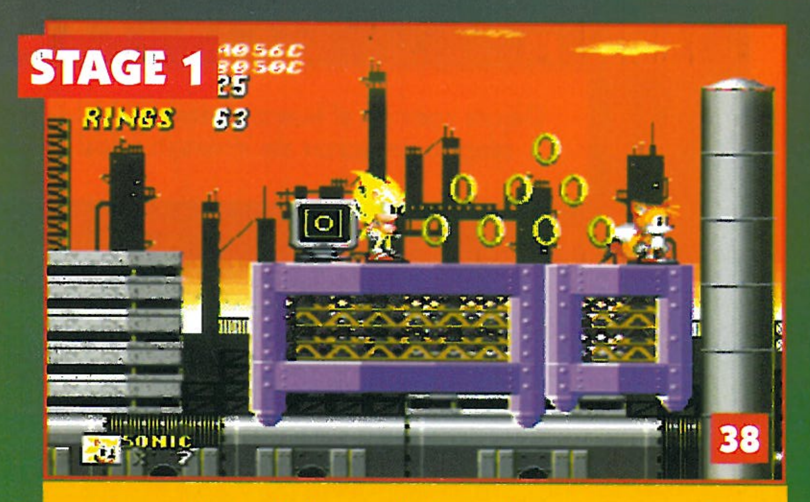
¿Te atreves a capturar esa vida? Sí, pues salta en el muelle con mucho cuidado para no caer al precipicio.



El boss te envía estalactitas, evítalas contraatacando a gran velocidad y no se resistirá.

OIL OCEAN ZONE

STAGE 1



Justo debajo de los ventiladores hay un montón de anillos. ¿Cómo capturarlos? Valiéndote del aire que generan para planear y atraparlos.

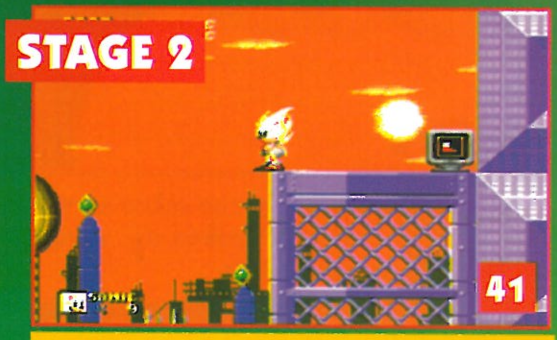


No dudes en agacharte para pasar por debajo del reactor de aire comprimido porque hay un bonus de invulnerabilidad.



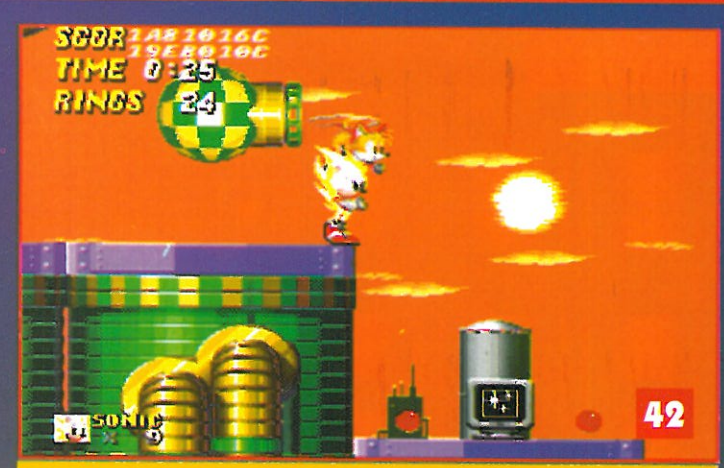
Al lado del globo, hay un bonus. Trata de bajar utilizando todas las piezas posibles aunque no parezcan modos de transporte convencionales.

STAGE 2

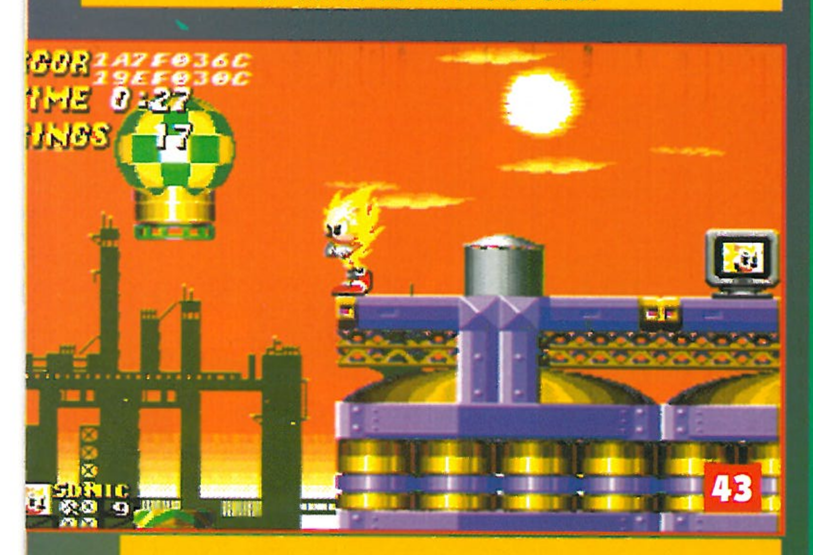


Después de pasar una catarata de petróleo, Sonic deberá utilizar correctamente las corrientes de aire para acceder a las botas.

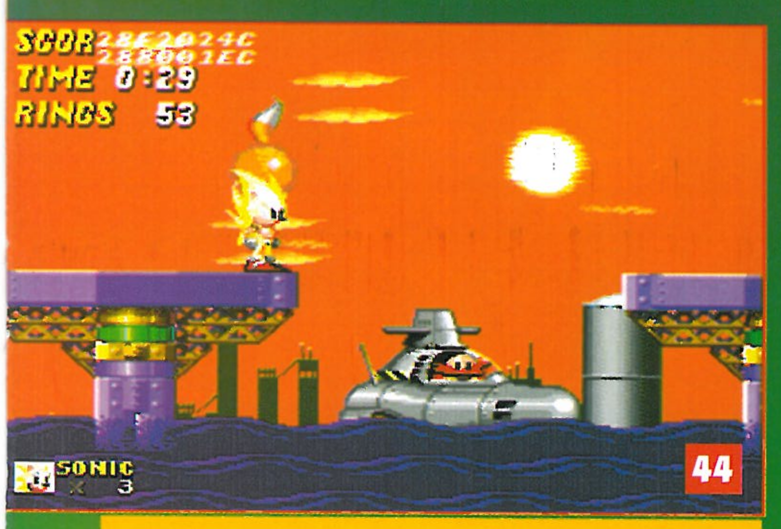
METROPOLIS ZONE



Después de haber bajado por una plataforma dorada, al lado de uno de los globos, encontrarás un bonus de invencibilidad.



Hay una vida más que conseguirás rodeando las corrientes de petróleo y los ventiladores.



Este boss es muy duro de pelar. Sáltale encima porque cuando lanza su tentáculo es demoledor y así conseguirás evitar sus rayos. Presta especial atención al fuego azul que sobresale del suelo.

STAGE 1

45

Justo después de la primera bajada, trata de no parar para así capturar muchos más anillos.

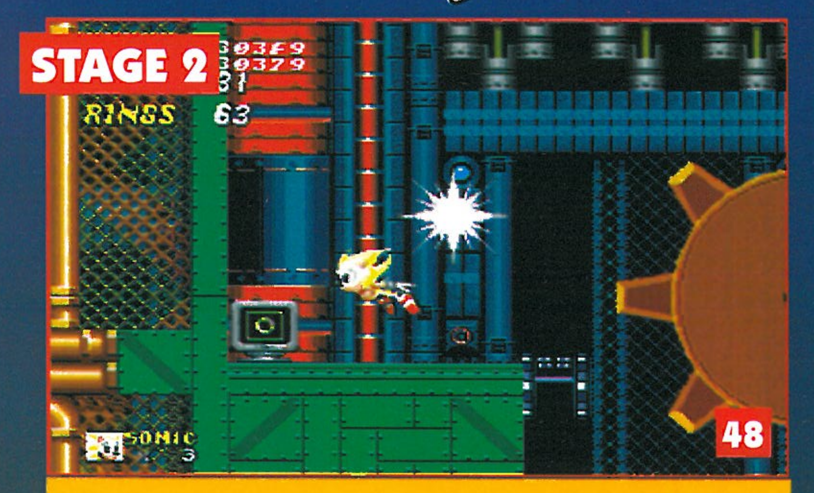


Trata de mantener tu trayectoria lo más recta posible en los pasillos de muelles, para llegar a la derecha y encontarás así un bonus vital.

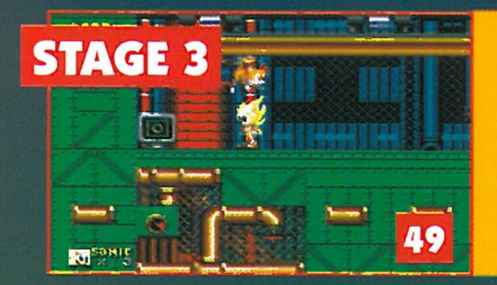


Cáete para obtener invencibilidad al lado del segundo tornillo.





Ya está, al lado del primer engranaje hay diez anillos.



Déjate caer inmediatamente y ve a la izquierda para alcanzar las piezas de maquinaria.

Yendo hacia la izquierda, después del túnel de muelles, encontrarás un escudo, muy útil...





Después del segundo engranaje de la segunda tanda, abajo a la derecha, hay un bonus salvavidas.

Pelea con el boss alejándote de sus bolas y salta cuando sólo graviten sobre su base.



WING FORTRESS ZONE

STAGE 1

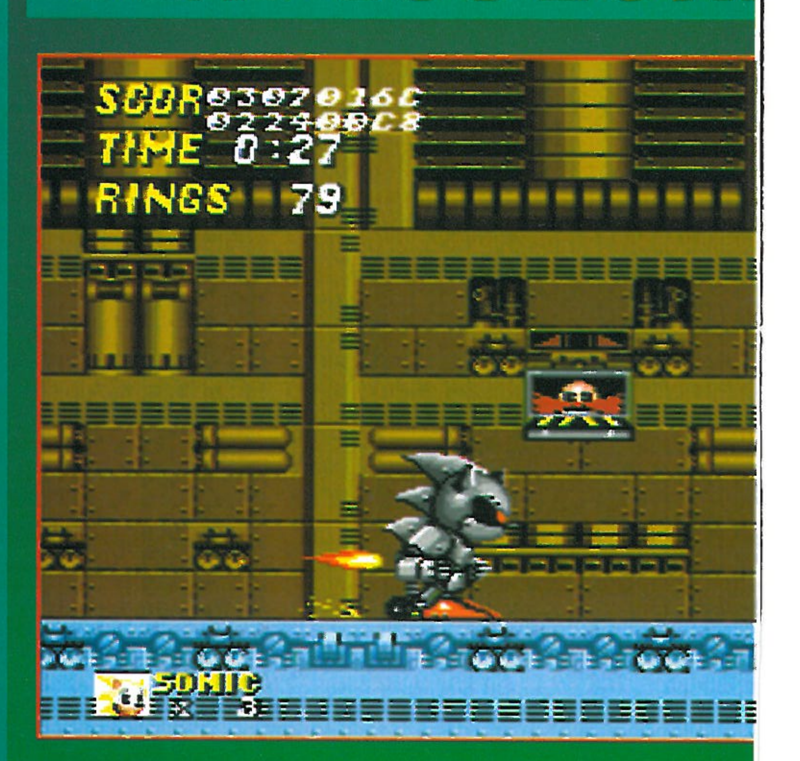
53

Después del primer pollo, salta sobre la plataforma de abajo y encontrarás un escudo.

56

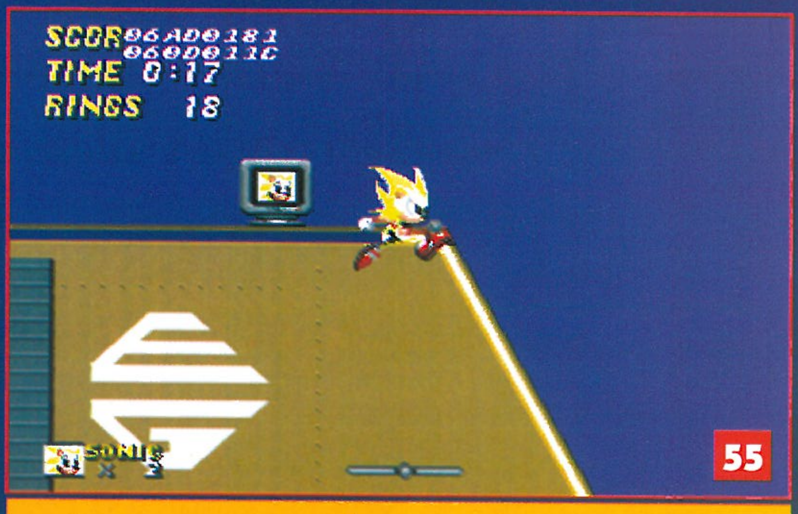
Un poco más lejos, valiéndote del aire podrás conseguir algunos anillos algo difíciles de coger.

DEAD EGG ZON

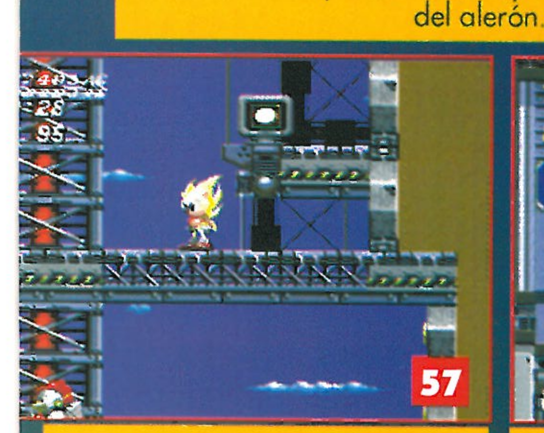




En las últimas plataformas hay muchos bonus, al lado del alerón.



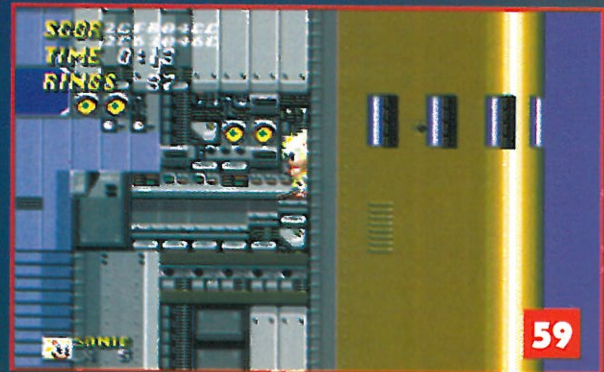
¡Un salto! ¡Una vida!



Después de las primeras vigas, hay objetos muy interesantes, entre ellos un escudo.



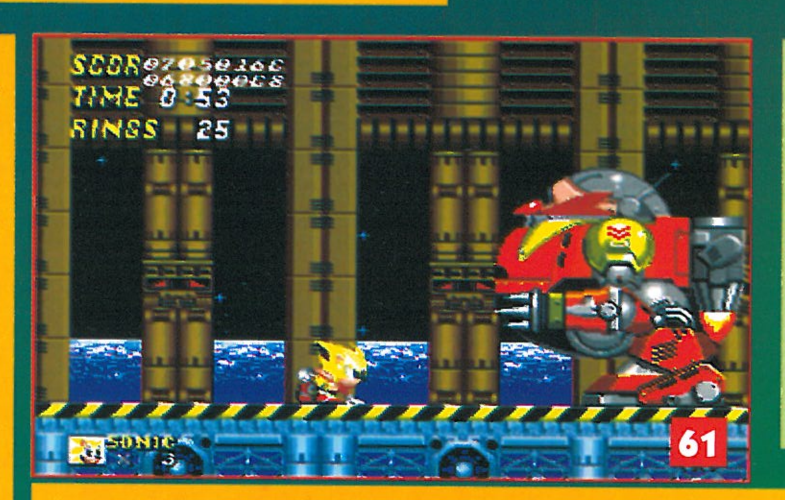
¡Otro boss! Para desterrar a este innoble individuo, deberás chocar contra él únicamente cuando se abra, y evitar el rayo que lanza. Trata de que no te coja en las plataformas porque no tendrás escapatoria posible. Lo mejor es quedarte en una esquina y atacar a su ojo varias veces y luego otras tres desde el otro lado.



Ve deprisa, en la cabina de la nave hay una vida escondida.



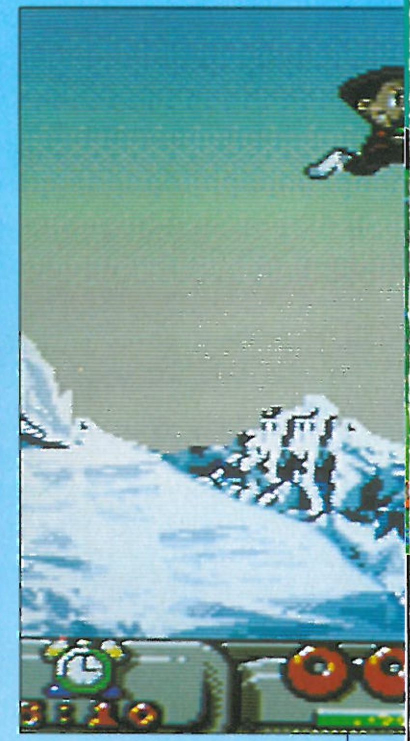
¡Por fin has conseguido llegar hasta aquí! Para vencer a tu gran oponente, ataca antes de que él lo haga, ya que una vez que se ha puesto en marcha es demoledor. Sáltale por encima cuando se transforme en bola, y una vez recupere su forma golpéale una y otra vez hasta acabar con él.



La emoción está servida. Este último boss es el peor, pero una vez consigas llevar a cabo esta estrategia lograrás acabar con él para siempre. Espera a que salga de la pantalla y reaparezca por el suelo. En ese preciso instante, mientras está inclinado, salta sobre su espalda una vez, luego vuelve a hacerlo... Podrás ver el final de este misterioso juego.

¡Dossier realizado por el "Speede" de la redacción!

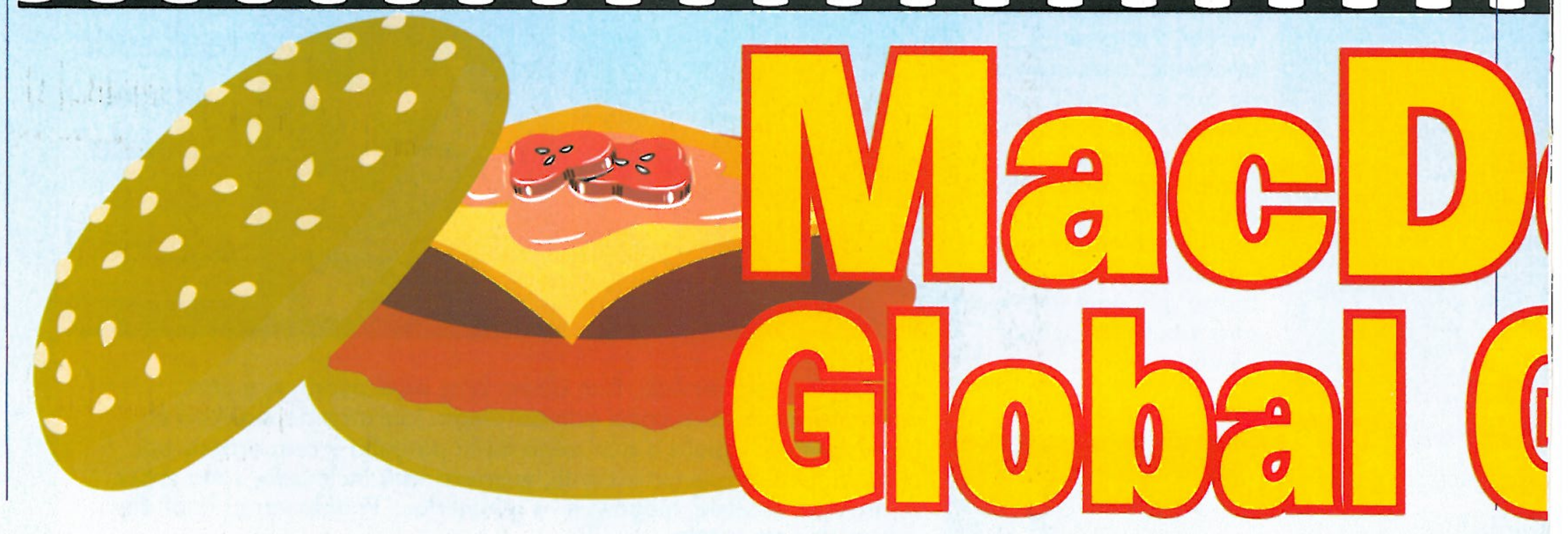




El problema de las plataformas en Global Gladiators es que son orgánicas y no muy estables, y es fácil que una vez que te has subido en una te veas con los pies en el aire.

LOS ENEMIGOS QUE DEBES EVITAR





MacD... Global G...



Parece que estamos en las olimpiadas de invierno: el cielo, la nieve, las montañas...

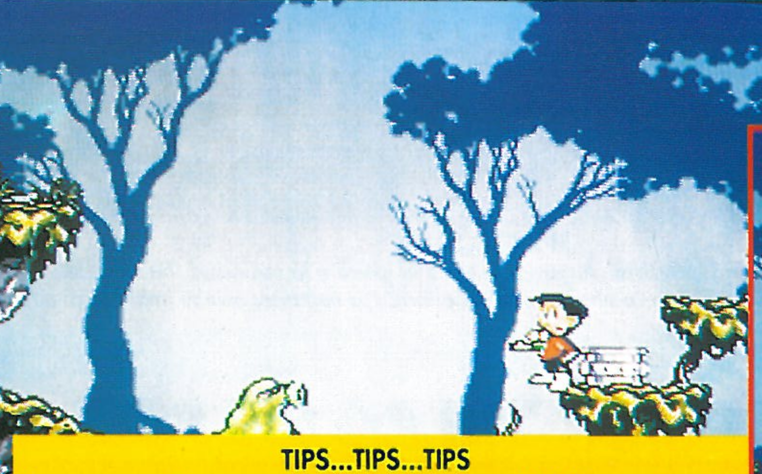
Parece que una vez más la ecología sirve de excusa a los desarrolladores de juegos para crear un cartucho destinado a la Mega Drive de Sega. En esta ocasión, la firma editora es Virgin Games, el juego en cuestión es Mac Donald's Global Gladiators, y la misión de sus dos protagonistas es luchar contra la contaminación, limpiando nuestro mundo de porquerías, bichos y otras cosas que lo ensucian.

Y para evitar que esta delicada misión se convierta en un deber aburrido, los técnicos de Virgin se han encargado de dar al juego una calidad gráfica intachable, como si se tratara de dibujos animados, y una serie de elementos que aseguran la diversión en todo momento, elementos que van desde la música a los movimientos de los protagonistas y de sus enemigos, o los gestos a veces desvergonzados de nuestros héroes. Para empezar, y antes de entrar de lleno en la aventura, el jugador tiene que probar su habilidad reciclando tres tipos de materiales, una vez que ha elegido su papel entre Mic y Mac, dos chavales preparados por igual para combatir la polución por donde la haya y que sólo se distinguen por el color de la piel: uno es blanco y otro negro.

El resto de la historia la imaginas: ir recorriendo los doce niveles que hay agrupados en cuatro mundos distintos, moviéndote entre las plataformas y disfrutando de unos decorados magníficamente recreados. Tanto los colores como la definición de los dibujos merecen un sobresaliente tan grande como la animación, fluida y realista donde las haya. El movimiento de los personajes (y hablamos también de los enemigos) es muy variado, y se controla a la perfección, lo que produce una animación estupenda y una facilidad de manejo muy alta.

No hay que olvidar, además, que estamos ante un juego de plataformas algo particular, en el que existe una dimensión adicional a los clásicos juegos de progresión con vista de perfil, y es la de ir en busca de los objetos que están por casi todos los sitios. Nos encontramos así con una serie de plataformas no lineales, con un montón de obstáculos y objetos que hay que recoger, unos cuantos enemigos a los que eliminar y unos héroes que, aunque pueden correr casi más que Sonic, a veces deben ir con tiento y pensar cómo hacer cada cosa.

Como ya se ha dicho, la misión de Mic (o Mac, a tu elección) es recorrer los cuatro mundos, envueltos en una contaminación ácida, nuclear y urbana, y limpiar cada uno de los doce niveles totales de cualquier enemigo existente, recogiendo al tiempo todos los logotipos de Mac Donald's. Cuando tengas un número suficiente, debes llevarlos a Ronnie Mac Donald's, que se encuentra al final del nivel, quien los cuenta y decide si puedes pasar al nivel siguiente, para seguir luchando contra monstruos pegajosos, saltando de plataforma en plataforma y aventurándote por bosques y lagos llenos de peligros.



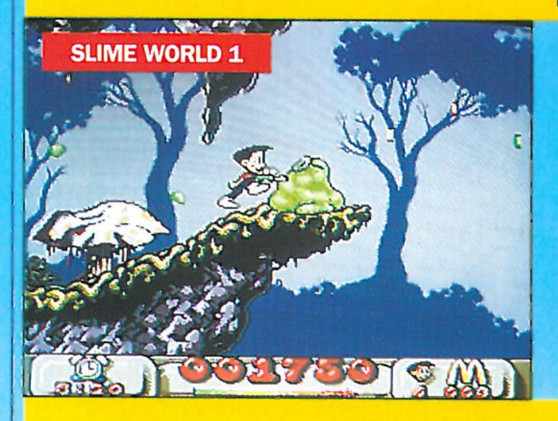
TIPS...TIPS...TIPS

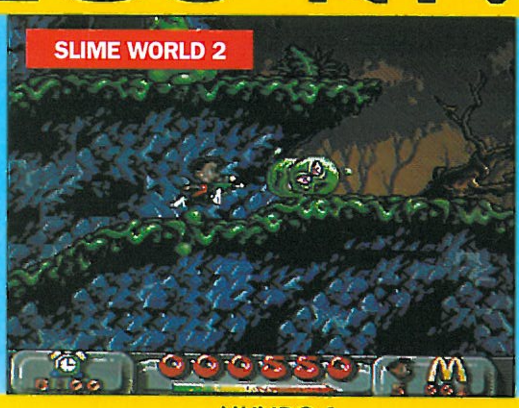
Avanza muy atento, porque descubrirás plataformas invisibles que te lanzan por los aires. Lo único que debes hacer es subir a otras plataformas del mismo tipo, y los objetos inalcanzables estarán a tu disposición.

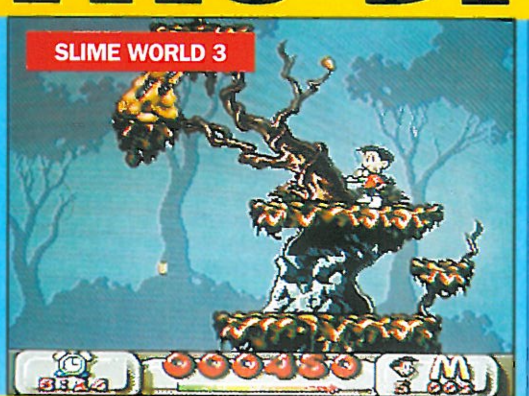
onald's Gladiators

MacDonald's Global Gladiators

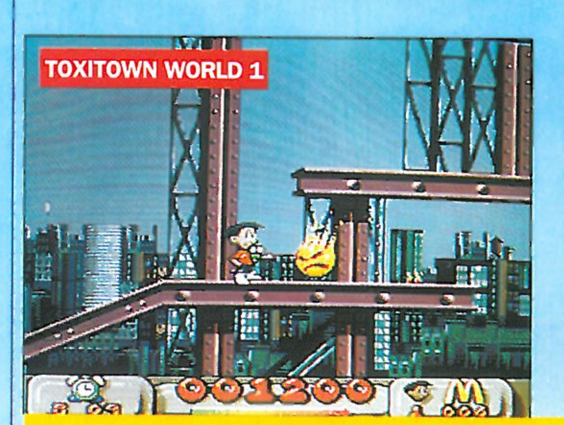
LOS NIVELES DE


SLIME WORLD 1


SLIME WORLD 2


SLIME WORLD 3

MUNDO 1
Este mundo te rodea de un ambiente viscoso, lleno de seres pegajosos y babosos. Hay bichos escurridizos, cuestas deslizantes y plataformas llenas de suciedad, y deberás luchar contra miles de enemigos fantasmagóricos.


TOXITOWN WORLD 1


TOXITOWN WORLD 2


TOXITOWN WORLD 3

MUNDO 3
Como puedes observar, este mundo es una ciudad industrial, lugar ideal para el polvo y la suciedad. Ten cuidado con algunos enemigos, te lanzan llamas vivas que te persiguen o una especie de alfombras rodantes que te impiden avanzar.

LOS MOVIMIENTOS DE



MIC Y MAC, LOS DOS HEROES
Uno de ellos es negro, el otro es blanco, pero ambos tienen las mismas características: luchan contra la contaminación y les encantan los Mac Chicken. Puedes jugar con el que quieras de los dos, eligiéndolo al principio del juego, en Opción.



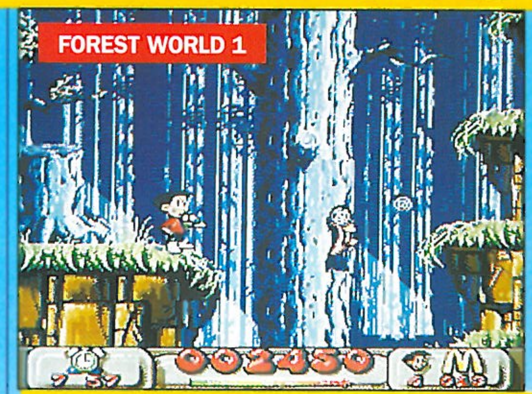
UN GLOBAL GLADIATOR PUEDE...

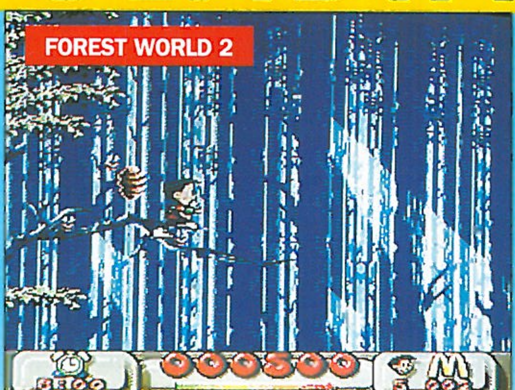

...DISPARAR

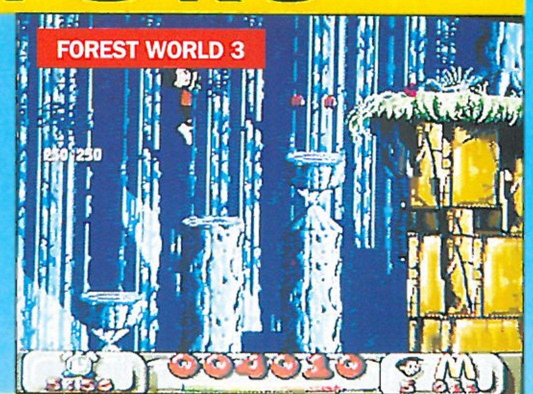

...SALTAR


...CORRER

GLOBAL GLADIATORS

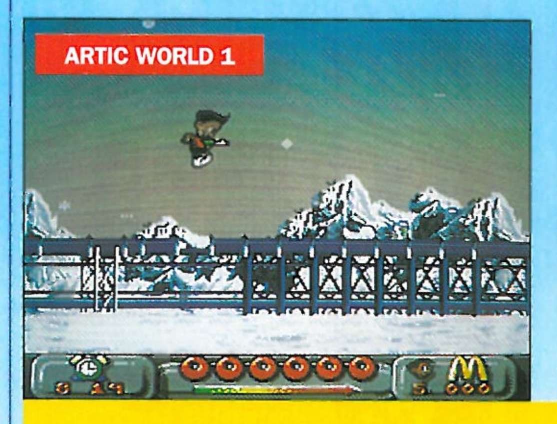




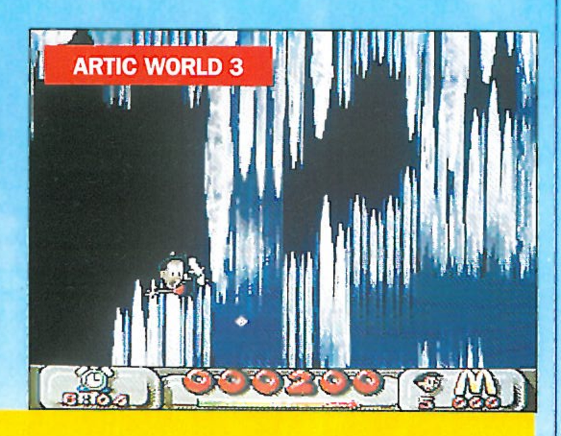


MUNDO 2

El bosque es un escenario más pacífico que el mundo anterior, y el ambiente está más calmado. Pero no te fíes de las apariencias, porque hay un montón de cosas vivas, cosas en las que han sido transformados los animales que vivían antes en el bosque.







MUNDO 4

¡Vaya papeleta! Ahora resulta que también tienes que ir a los gélidos mundos del Polo Norte, y enfrentarte a los monstruos que se esconden entre los hielos, las estalactitas y las estalagmitas.

LOS GLADIATORS



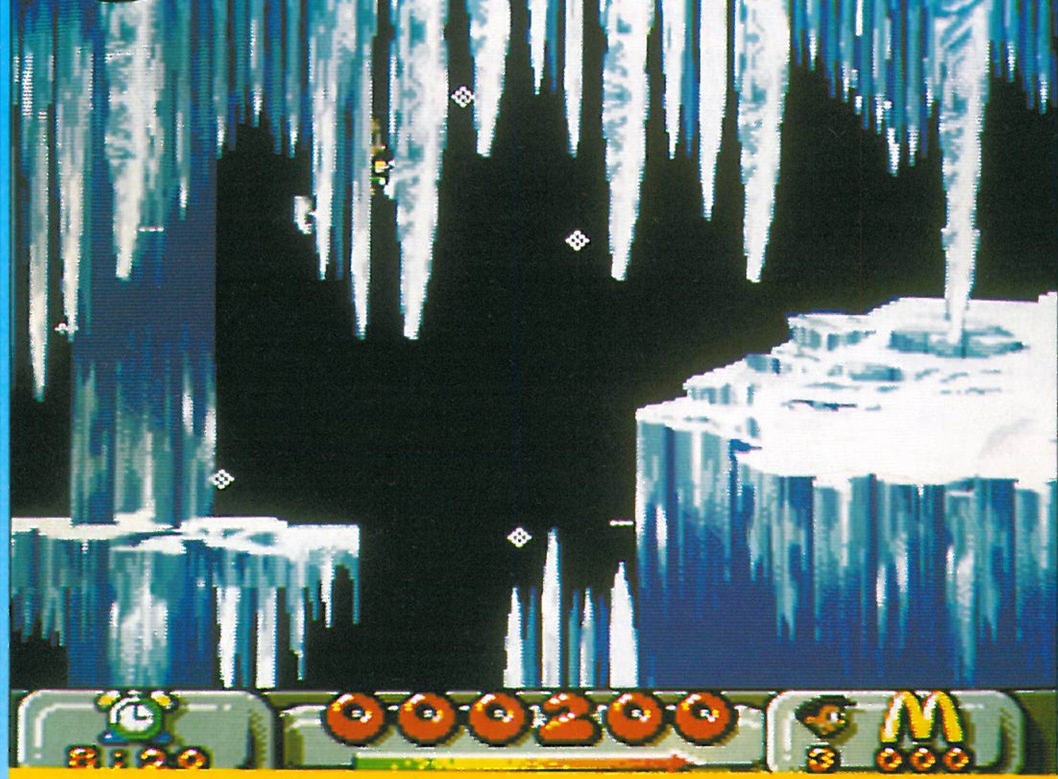
...TRANSFORMARSE EN ESQUELETO

...ASOMBRARSE DE ANDAR POR EL AIRE

...ABURRIRSE CUANDO NO LE HACES CASO

...CAERSE

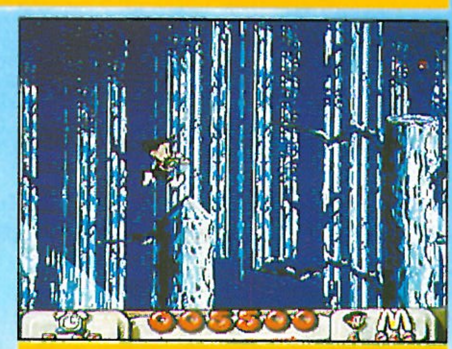
...ESTAR UN POCO "MAREADO"



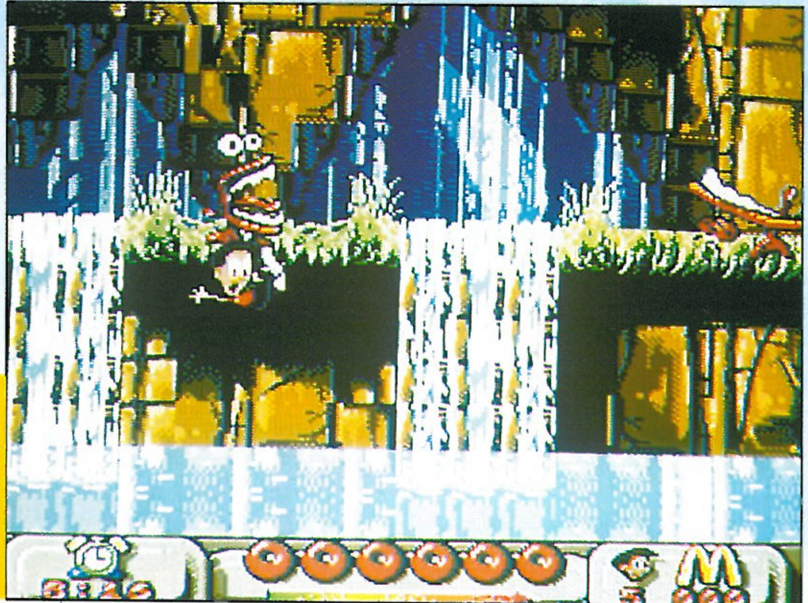
Las estalactitas son tan grandes que no vemos a Nick cuando salta detrás de ellas.



No pierdas la oportunidad de coger estos corazones, porque podrás recuperar la energía que te falta.

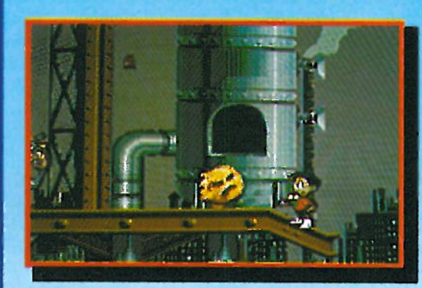


Ten cuidado para no volver a caer sobre ese tronco cuyo extremo tiene forma de pico, sería malísimo para tu salud.



Las pirañas abundan por donde haya un poco de agua, así que... si no estás muy seguro de dónde están, sal cuanto antes de estos lugares.







SONIDO
Los temas musicales son, además de variados, muy entretenidos, y los efectos sonoros son de una calidad impresionante.



GRAFISMO
Los gráficos son muy buenos, y los colores están bien conseguidos. Además, los escenarios tienen la variedad adecuada.



ANIMACION
La animación es irreprochable, tanto en los sprites como en el scroll, que es multidireccional.



MANEJABILIDAD
El personaje responde a la perfección a cualquier mandato del jugador.

MAQUINA
MEGADRIVE

EDITOR
VIRGIN GAMES

TAMAÑO DEL CARTUCHO
8MB

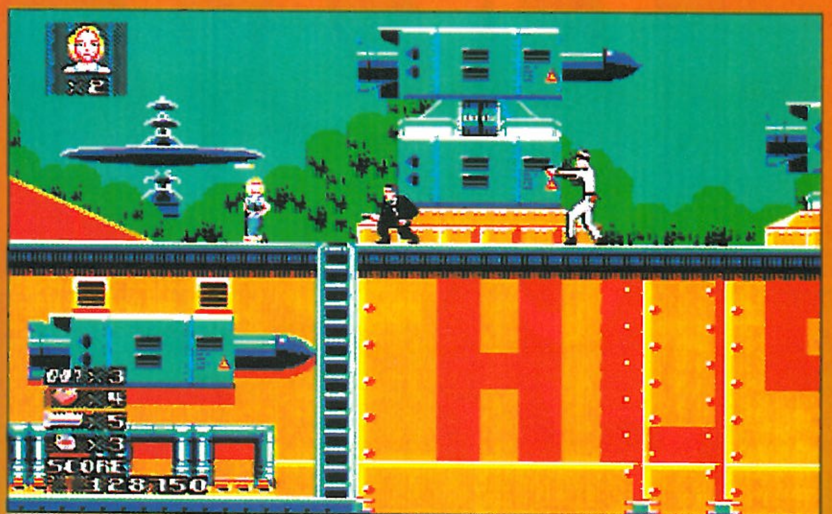
GENERO: ACCION

NIVEL DE DIFICULTAD
3

DIFICULTAD
MEDIA

NUMERO DE JUGADORES
1





Aquí tienes a una de las damiselas que debes liberar de su cautiverio. Para ello basta con que pases delante sin pararte siquiera, y desaparecerá al instante, dándote unos cuantos puntos.



No temas darte una vuelta por el agua (un súper-agente como tú sabrá nadar, se supone), pero ten cuidado con los tiburones y con la hélice del barco, es la mayor amenaza.

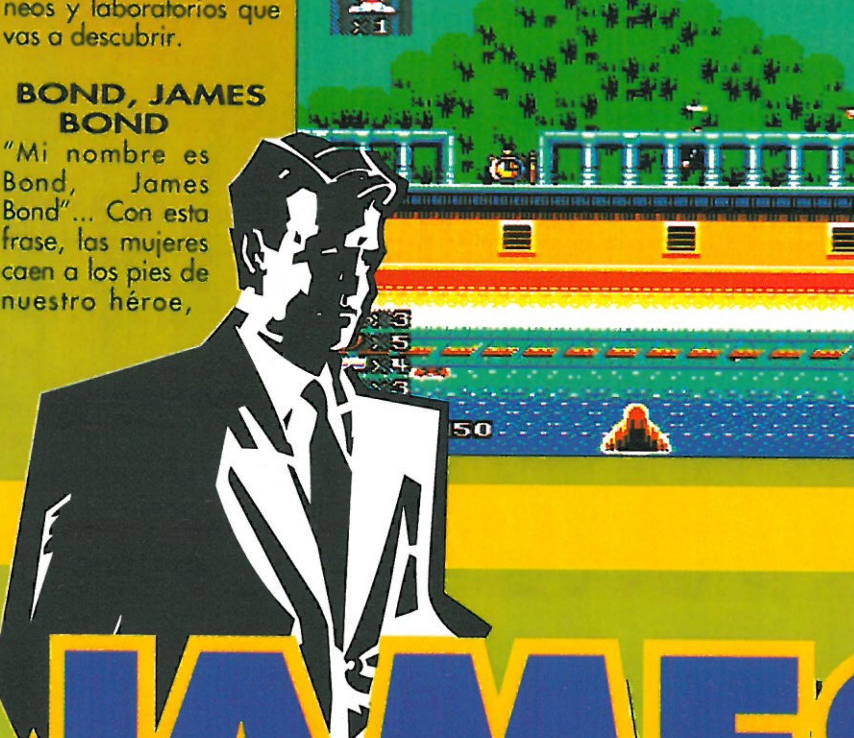
Una vez más, un conocido héroe televisivo llega a nuestras consolas, en esta ocasión a la de 16 bits, la Mega Drive, para convertirnos en el agente secreto más famoso de todo el mundo ¿adivinas quién?... Sí, has acertado, es James Bond 007, representado por Timothy Dalton y envuelto en una de sus peligrosas misiones: la de rescatar dulces y bellas damiselas (todas jóvenes, por supuesto) que hay repartidas por todo el juego. Las pobres criaturas han sido secuestradas por bandas de terroristas organizados en un complejo súper-armado.

Después de llegar con su propulsor dorsal, Bond tendrá que infiltrarse en el interior de un barco, que en realidad es una auténtica fortaleza, y empezar a liberar jovencitas seductoras. Hasta aquí va bastante bien la cosa, y la misión no parece que vaya a complicarse demasiado, salvo si no consigues encontrar la bomba que debes colocar en un lugar determinado, o si sales mal parado de tu encuentro con el gigantón de dientes de acero Jaws, o si no consigues coger el submarino... Bueno, pero todos son suposiciones, lo más seguro es que lo hagas todo bien y pases a la segunda misión, que tiene lugar en un bosque con subterráneos y laboratorios que vas a descubrir.

BOND, JAMES BOND

"Mi nombre es Bond, James Bond"... Con esta frase, las mujeres caen a los pies de nuestro héroe, un agente secreto al servicio de su majestad británica con un aspecto físico nada despreciable, y unos atributos que hacen perder la cabeza a casi cualquier fémina (y

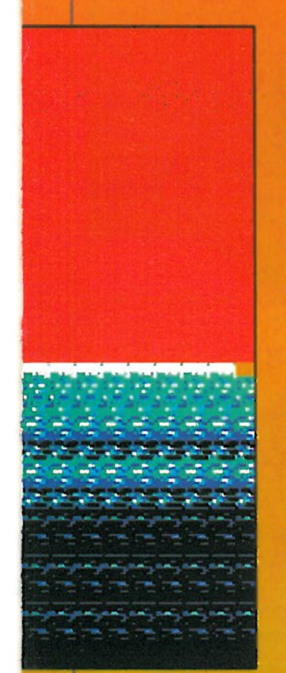
Una de tus "mini-misiones" consiste en recoger esa bomba (arriba, a la izquierda, sobre el barco), y ponerla un poco más alejada, para que estalle en el panel de mandos.

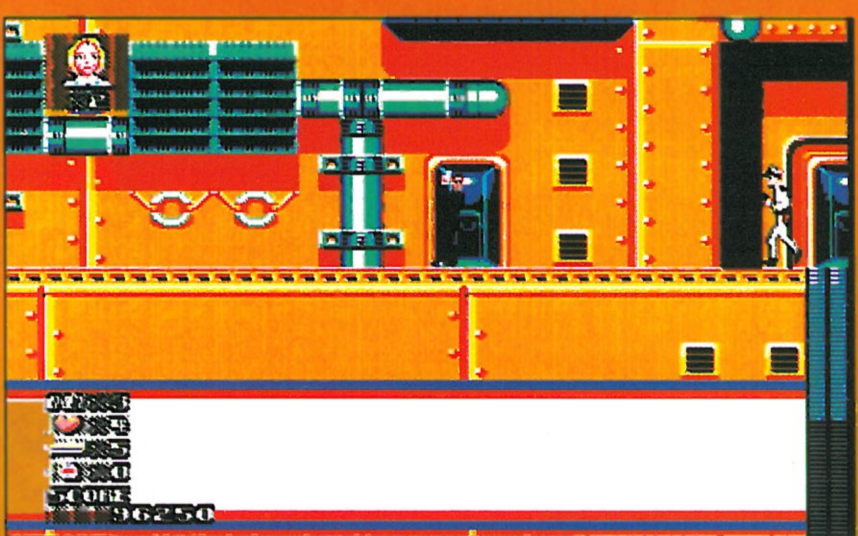


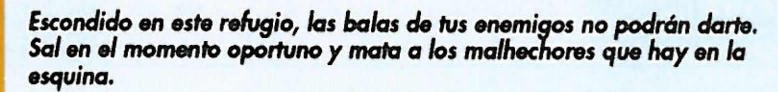
Hay un truco para que no te puedan matar en el primer nivel: quédate en cuclillas cuando aparezcan tus enemigos, y así no podrán darte por mucho que disparen (nunca se agachan), mientras que tú sí les das.



JAMES









Escondido en este refugio, las balas de tus enemigos no podrán darte. Sal en el momento oportuno y mata a los malhechores que hay en la esquina.

si no lo crees, no tienes más que echar un vistazo al juego). Pero su aspecto de galán no es precisamente la mejor arma contra los rufianes; para ellos tiene preparada su afamada pistola, Walther PPK (ya que se ha dejado en el garaje la Lotus Esprit que lucía en La Espía Que Me Amó y en Sólo Para Tus Ojos). Con ella en la mano, irá avanzando mal que bien entre peligrosos individuos, matando a cuantos sea necesario para abrirse camino y sobrevivir en este ambiente que cada vez se llena más de malhechores, que surgen de todos los rincones.



¡VIVA JAMES BOND!

El cartucho tiene algunos detalles poco conseguidos, que no podemos pasar por alto. Por ejemplo, los decorados no varían demasiado, y más teniendo en cuenta que hay muy pocas misiones que cumplir, por lo que pueden aburrir un poco, aunque no estén mal realizados.

Para contrarrestar este inconveniente, los desarrolladores se han volcado en conseguir una situación de acción permanente, provocada en gran parte por el continuo resurgir de los enemigos (incluso los que ya creías haber abatido).

El número de vidas de James Bond está limitado a cuatro, y no hay posibilidad de usar Continúas, por lo que no es muy fácil acabar el juego a la primera, sobre todo teniendo en cuenta que el nivel de dificultad





JAMES BOND 007

es relativamente elevado, al menos para los que no son expertos en estos juegos de acción.

UN JUEGO PELIGROSO

Las situaciones de peligro de este juego requieren un control más delicado del que a primera vista parece necesitar.
No es que no se deje manejar, pero hay ciertos movimientos que son imposibles de hacer y otros son complicados a menos que se tengan horas de práctica.
Por ejemplo, no hay quien se agache y dispare al mismo tiempo, y este movimiento se tiene que sustituir por uno doble, y por tanto más lento: primero agacharse, después disparar (y cuidado con hacer los movimientos a la inversa, porque sólo conseguirías disparar bajo, dejando libre el camino para las balas de tus adversarios).
Tampoco se puede girar estando agachado, primero hay que levantarse, darse la vuelta y volverse a agachar, con lo que se pierde un tiempo muy valioso (no olvides que el peligroso Jaws te gana terreno cada momento).
Lo que sí es posible es disparar en todas las direcciones y recoger los objetos que hay por el suelo con toda facilidad.

AMBIENTE TOTAL

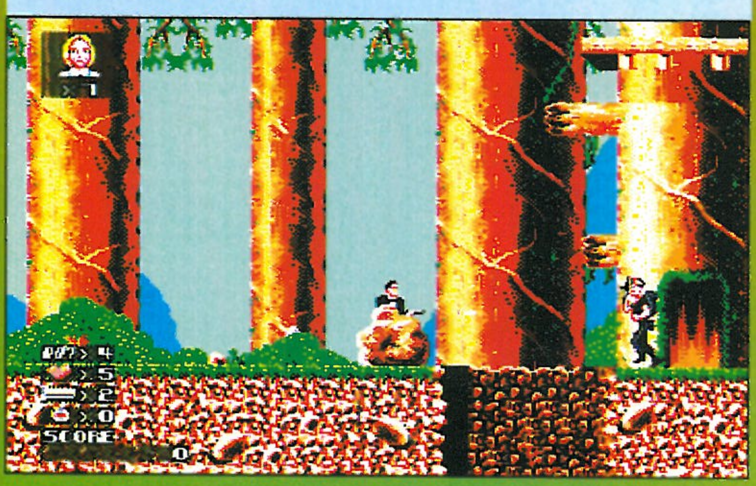
Bueno, no todo son inconvenientes en el juego, ya que hay cosas que debemos destacar por su calidad.
Entre ellas están el sonido, ya que James Bond te hará disfrutar de música

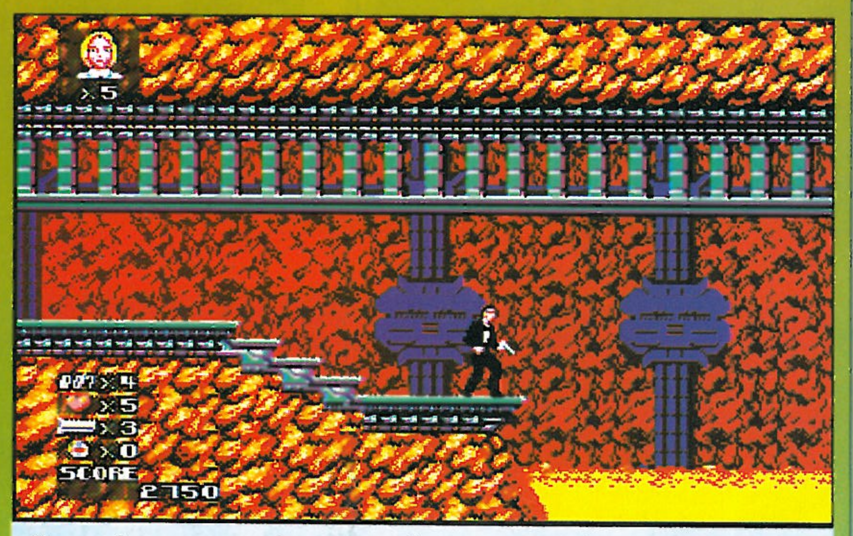


Por fin vas a conocer a Jaws, un peligroso enemigo. Tienes que dispararle durante un buen tiempo después de verle desaparecer, para que aparezca una pasarela a la izquierda, pero claro, antes debes acabar con él. Una buena forma es ir varias veces, disparar cuando llegue, saltar por encima y esperar de nuevo a que llegue por la izquierda para atacarle de nuevo. Si te coge, te lanza al agua, así que ten cuidado y carga tu pistola con suficiente munición.

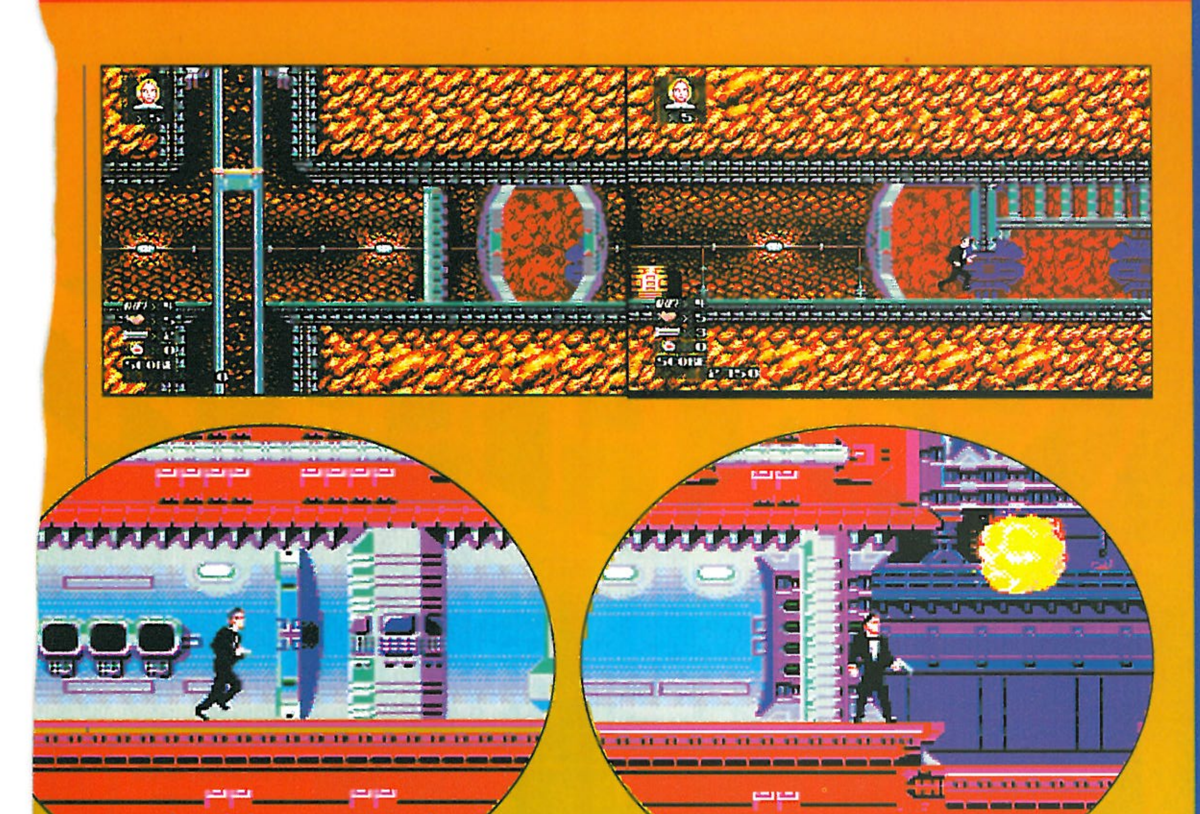


En el bosque hay que calcular muy bien los saltos, ya que si lo haces con demasiado ímpetu eres hombre muerto. Y no lo olvides, no tienes Continúas, por lo que tienes que aprovechar al máximo cada una de tus vidas.





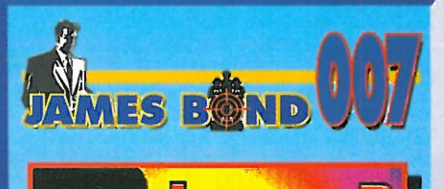
Sé cauteloso en estas minas, ya que hay un montón de cosas que caen y hay lagos de lava en ebullición esperándote.

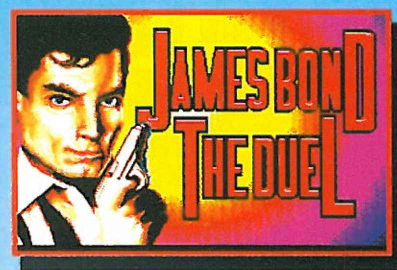


agradable, y sobre todo, música bien elegida para dar el ambiente necesario para acompañar al mejor súper-agente secreto de todos los tiempos.
A la música se añaden los disparos (son armas de fuego, recuérdalo), los gritos de los malhechores cuando han sido abatidos por tus balas, etc, que sin ser maravillosos contribuyen a ese ambiente total que hemos descrito, y que se convierte en una atmósfera totalmente envolvente.
Y si los movimientos no eran variados ni fáciles de hacer, al menos sí son fluidos, lo que hace que nos encontremos ante una animación bastante buena con unos scrolls de efecto bastante bonito, sin llegar al nivel de realismo de otros cartuchos.

Ya estás muy cerca del final, ahora las misiones serán más complicadas, pero ánimo, para eso eres el mejor agente de todos los tiempos, ¿no?









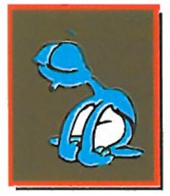
SONIDO
Utilizan los temas de las películas de James Bond 007, por lo que la música destaca más que los efectos sonoros.



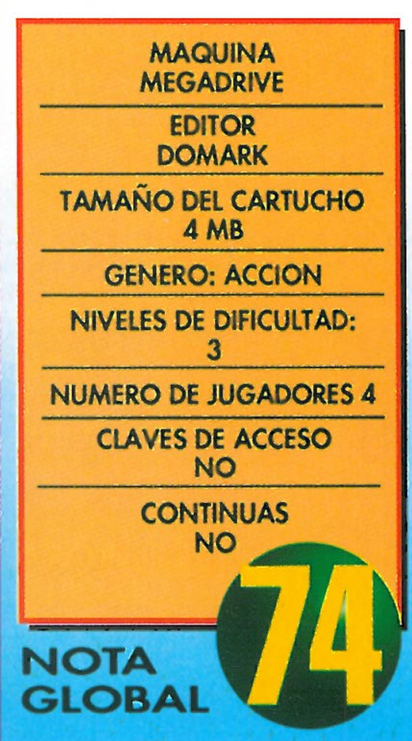
GRAFICOS
No se puede decir que hayan elegido muy bien los colores, y lo cierto es que los gráficos son algo limitados.



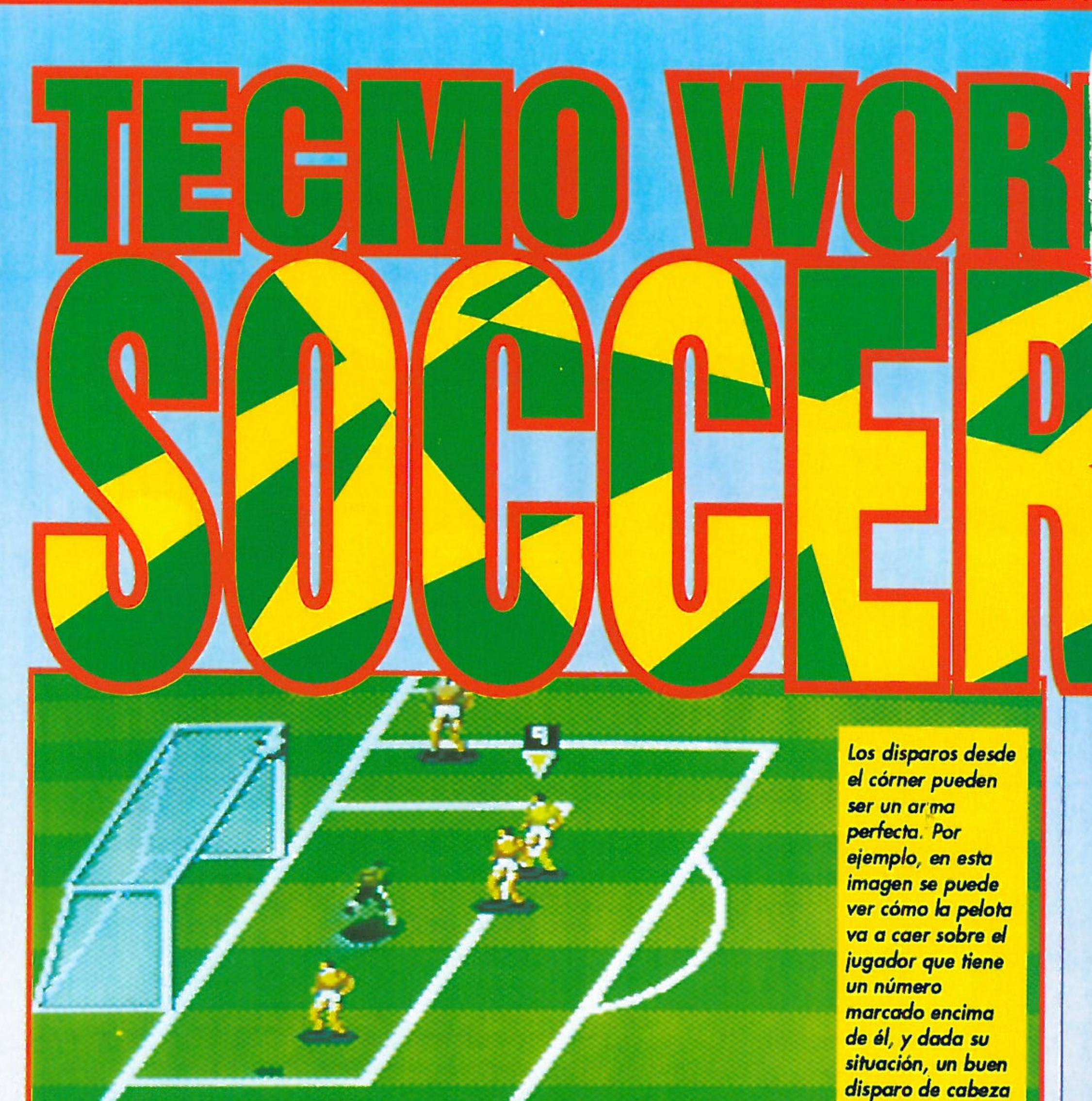
ANIMACION
La animación es superfluida y el scroll es sin duda una de las mejores cosas del cartucho, aunque los planos sean muy pocos.



MANEJABILIDAD
Gran fallo, hay cosas que se hacen mal y muy lentamente, perdiendo un tiempo precioso. Es lo más fastidioso.



Bueno, por fin ha llegado el gran día. Tu equipo se enfrenta al mejor conjunto del mundo, el de Brasil. El estadio Azteca está a punto de reventar, todas las televisiones, radios y periódicos del mundo están pendientes del partido... y tú no puedes defraudarles.



Los disparos desde el córner pueden ser un arma perfecta. Por ejemplo, en esta imagen se puede ver cómo la pelota va a caer sobre el jugador que tiene un número marcado encima de él, y dada su situación, un buen disparo de cabeza bastaría para lograr el gol... En tus manos (y nunca mejor dicho) está la victoria.

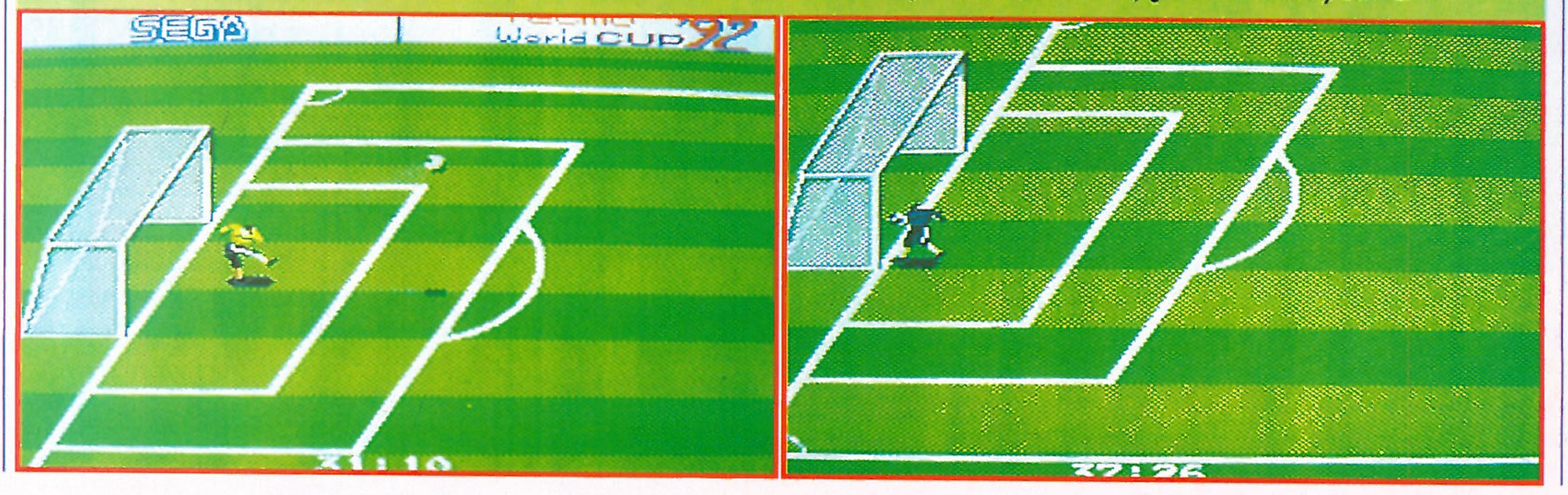
Desde luego, no se puede decir que a la Master System le falten juegos deportivos, y más aún juegos de fútbol. Después del Champions Of Europe, un cartucho bien realizado, llega otro juego de 8 bits que pretende poner a prueba tú manejo de los pies, del balón, y también de la cabeza.

La realización es también de muy buena calidad, y hará las delicias no sólo de los aficionados a este deporte, sino de los amantes de cartuchos bien terminados, con detalles agradables.

En este caso, encontramos unos personajes de gran tamaño, con una animación casi increíble y con una serie de movimientos sobre el terreno que te hace pensar que estás viendo desde la tribuna un auténtico partido de fútbol. Hay dos posibilidades en el control de un jugador de campo: hacer un pase a un jugador de tu propio equipo, o bien disparar con fuerza a la portería. En este caso, los disparos a puerta pueden

EL CONTRAATAQUE

Como todo portero que se precie de serlo, una de las cosas que debes hacer es devolver la pelota a tus compañeros, y colocarla en la mejor posición posible. Si lo haces con el pie, llegará más lejos, aunque será más difícil de controlar, si te decides por la mano, busca a un jugador bien situado y lánzala.



LD CUP '92

hacerse a ras de tierra o, por el contrario, dirigirlos por arriba.
Las posibilidades de elección no se reducen al juego en sí: es posible elegir el equipo, de un panel de dieciséis, e incluso identificarlo con un país concreto, como si de la Copa del Mundo se tratara. La lucha, por tanto, se convierte en algo más duro que el hecho de jugar un poco al balón: partido tras partido, tendrás que hacer lo imposible por meter al menos un gol (los empates son muy abundantes), porque si no la victoria no llegará nunca. A veces tendrás que disparar casi "a lo tonto", sin importarte mucho el ángulo desde el que se dispara o el jugador que lo está haciendo, ya que sólo así tendrás posibilidades de distanciarte de tus adversarios.
Como conclusión, recordemos que los gráficos están muy bien conseguidos, ofrecen vistas tridimensionales del juego, y van acompañados de un sonido agradable. Todo ello se corona con una animación intachable, y más teniendo en cuenta que estamos ante un juego de 8 bits.

Igual que en el Kick Off 2 para ordenadores, en este juego puedes elegir el color del atuendo de los jugadores, desde las zapatillas a la camiseta, para distinguirlos con facilidad.

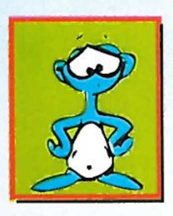
Parece una parada de Zubizarreta, ¿verdad? Como ves, el portero puede estirarse para detener el balón, otra cosa será que consiga o no parar el gol, y eso depende de ti.



Si has pensado que por ser buen jugador podrás ganar el partido, estás equivocado, porque además de saber disparar debes saber parar. A veces se necesita una agilidad inusual, esperamos que estés a la altura.







SONIDO
No son impecables, pero dan al partido un ambiente bastante animado.



GRAFICOS
Sega puede darse por satisfecha de los gráficos que ha conseguido en un cartucho de 8 bits.



ANIMACION
Es apabullante, tiene unos movimientos realmente rápidos y hace que los partidos sean muy emocionantes.



MANEJABILIDAD
No vas a tener muchos problemas para manejar el juego, salvo en algún movimiento algo complicado.

MAQUINA
MASTER SYSTEM

EDITOR: SEGA

GENERO:
SIMULACION DEPORTIVA

NUMERO DE EQUIPOS: 16

NIVELES DE DIFICULTAD
2

DIFICULTAD: FACIL

NUMERO DE JUGADORES
1 o 2

CONTINUAS
CLAVES DE ACCESO



FLASH

Estás a punto de iniciar una aventura que va a cambiar tu vida por completo, y que te llevará a una serie de mundos desconocidos que no tendrás más remedio que recorrer si quieres salir con vida del juego.

El principio, además, no puede ser más desconcertante: montas en un vehículo, te ves perseguido por unos individuos extraños y finalmente caes, envuelto en llamas, en mitad de la jungla.

Cuando te despiertas, no sabes quién eres, qué haces en ese planeta salvaje, cuál es tu misión...

En una palabra, no sabes nada de nada, y sólo si terminas el juego podrás desvelar todo este misterio que ya está fastidiándote y eso que apenas ha



EL ENIGMA DE UN PASADO OLVIDADO

A través de un holocubo (un pequeño dispositivo que te muestra un mensaje holográfico), te vas introduciendo en el mundo de Flash Back, y recibes tus primeras instrucciones.

Para complicar aún más la historia, el individuo que te deja el mensaje tridimensional no es otro que... tú mismo, y la aventura que te cuenta dice algo de unos extraterrestres y una misisón que cumplir...

En fin, que no tienes más remedio que coger tu pistola automática y tu escudo magnético, e ir a recorrer primero este nivel frondoso y oscuro de la jungla, y luego el resto de los niveles, ricos en coloridos, en objetos y en enemigos.

Desde luego que, con esta historia, estos

comenzado. Así es como Flash Back te lanza en busca de tu propia identidad y de tu propio pasado, un pasado tan misterioso como peligroso.

EL PRIMER NIVEL: LA JUNGLA

Tu primer contacto con esta aventura se desarrolla en un escenario frondoso y verde donde los haya, en pleno corazón de la jungla. Para pasar este primer nivel sin demasiados problemas, debes acabar con el guardia que tiene en su poder la pila, recargarla y correr hacia el abismo. Crea un puente de energía, crúzalo y dirígete a la izquierda, para llegar hasta el teletransportador que se encuentra sobre el ascensor, bloqueándolo con ayuda de una piedra que podrás coger justo a su lado. Una vez que te has hecho con el teletransportador, ve en busca del personaje que verás en el plano, ofrécele lo que llevas y te dará a cambio un pase. Con este pase puedes abrir la puerta que te lleva a la segunda parte del nivel, en la que debes recoger todo el dinero que puedas para comprar el cinturón antigravedad. Póntelo y salta al vacío... te encontrarás en el segundo nivel.

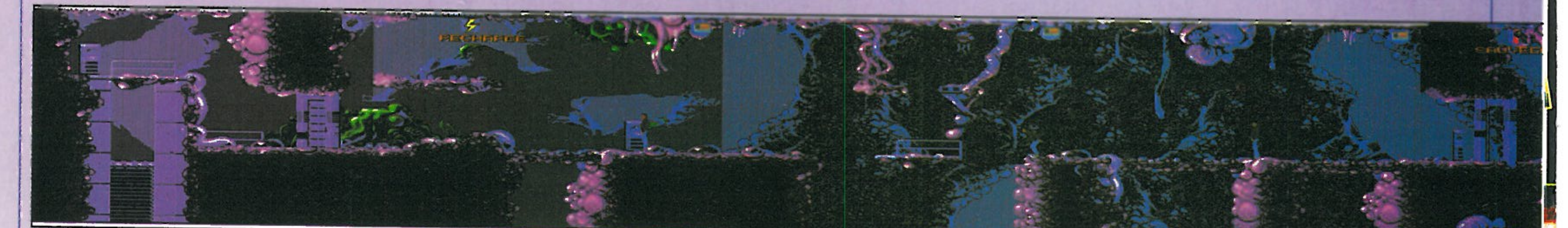
EL JUEGO DE LA MUERTE
Para este "juego de la muerte" te vendrá bien echar un vistazo al plano: en él verás el mejor camino para encontrar los ascensores que te conducen al último piso... Y mucho cuidado con los cyborgs, son capaces de teletransportarse, y son muy peligrosos.

escenarios y esta música, los amantes de los ambientes futuristas van a disfrutar casi tanto como los entusiastas de las películas tipo Total Recall, Terminator (I y II, claro), Blade Runner y otras, que encontrarán en Flash Black más de una alusión a todas ellas.

LA ACCION LLAMA A TU PUERTA

Este ambiente tan particular de Flash Back no viene determinado sólo por los escenarios o los gráficos, sino por el propio estilo del juego.
En primer lugar, se trata de un juego de acción, con enemigos poco numerosos al principio pero muy abundantes según se avanza en los niveles.
Vas a necesitar buenos reflejos y nervios muy templados para luchar bien y esquivar los disparos de tus contrincantes, incluso si eliges el nivel mínimo de dificultad. ¡Imagina entonces si te decides por el nivel "Hard"... sólo si eres muy bueno podrás salir ileso de los numerosos combates que tendrás que librar!
Pero en Flash Back no se trata de luchar sin más...

LA PRISION
Sal rápidamente de la prisión, encuentra tu arma y disponte a recorrer este nivel, uno de l os más peligrosos. Verás cómo según avanzas entiendes por qué decimos lo de peligroso...



PENSAR O MORIR

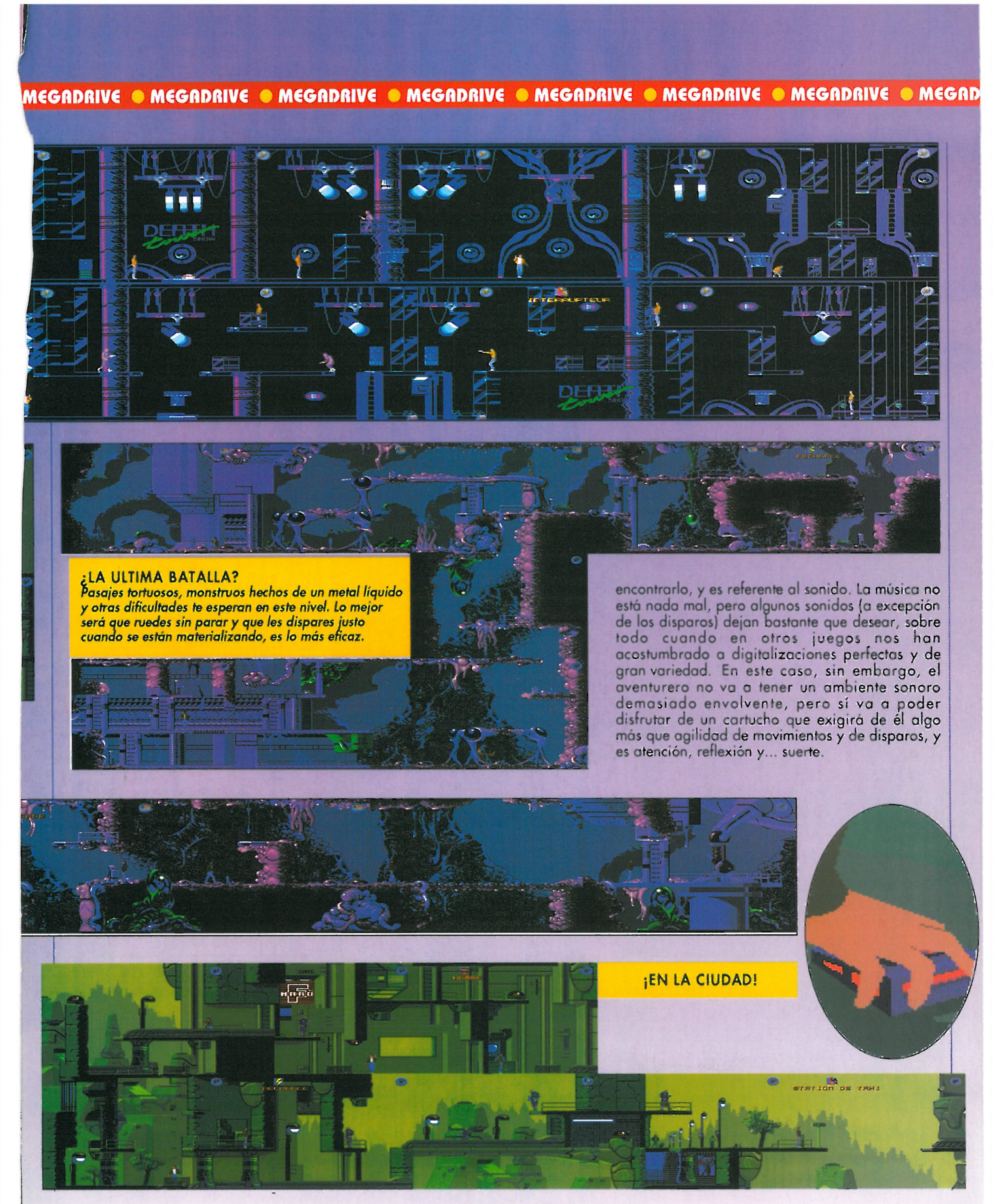
Para terminar cada nivel hay que ser capaz de luchar y también de pensar, ya que te enfrentas a varios enigmas: cómo abrir esta puerta, cómo pasar aquel puente, cómo acabar con este guardia, de qué forma bajar por el precipicio...
Cada vez que te veas en una encrucijada, deberás poner en marcha tus neuronas, sobre todo a partir del cuarto nivel (hay siete), en el que las cosas se complican notablemente, y dedicar unos preciosos segundos a averiguar cómo se podrá atravesar tal o cual pasaje, que en apariencia era bastante simple. De modo que, o eres un aventurero nato, con capacidad de acción y de reflexión, o no vas a poder llegar al siguiente nivel.

¿EL ULTIMO NIVEL?
Te encuentras en pleno territorio enemigo, en un país extraterrestre, y vas a necesitar mucha suerte y muchas neuronas para encontrar el camino bueno.

NO SIRVE UN AVENTURERO CUALQUIERA

No nos cansamos de decir que Flash Back es un buen juego, incluso se podría calificar como un juego excepcional en algunos aspectos.

Como hemos señalado, es un cartucho donde no falta acción ni realismo, desde luego, y donde no faltan tampoco unos movimientos creados a la perfección y unos dibujos que merecen una mención aparte.
La animación a lo largo del juego se ve potenciada por los "intermedios" entre niveles, una especie de películas cortas que muestran con todo detalle cómo se va desarrollando la historia.
Bueno, habrá que decir algo malo del juego, aunque ha sido difícil



¿LA ULTIMA BATALLA?

Pasajes tortuosos, monstruos hechos de un metal líquido y otras dificultades te esperan en este nivel. Lo mejor será que ruedes sin parar y que les dispares justo cuando se están materializando, es lo más eficaz.

encontrarlo, y es referente al sonido. La música no está nada mal, pero algunos sonidos (a excepción de los disparos) dejan bastante que desear, sobre todo cuando en otros juegos nos han acostumbrado a digitalizaciones perfectas y de gran variedad. En este caso, sin embargo, el aventurero no va a tener un ambiente sonoro demasiado envolvente, pero sí va a poder disfrutar de un cartucho que exigirá de él algo más que agilidad de movimientos y de disparos, y es atención, reflexión y... suerte.

¡EN LA CIUDAD!

Las animaciones de Conrad, el héroe de esta historia, son supercompletas. Fíjate en la cantidad de movimientos que puedes realizar, y lo bien hechos que están. Lo más complicado es quizá dar algunos saltos de gran alcance.









FLASH BACK





SONIDO
La música es buena, pero los sonidos aislados dejan a veces que desear. De todas formas, la cosa queda en una calidad por encima de la media.



GRAFISMO
Los gráficos son muy buenos, y los decorados excelentes; forman un ambiente muy envolvente y, sobre todo, realista.



ANIMACION
No hay scrolling, el juego desfila pantalla por pantalla, pero eso no quita para que los sprites sean perfectos y la animación merezca una mención de honor.



MANEJABILIDAD
Salvo los saltos largos, arto delicados, el resto de los movimientos se controla a la perfección, por complejos que parezcan.

MAQUINA
MEGADRIVE

EDITOR DELPHINE
SOFTWARE Y US GOLD

TAMAÑO DEL CARTUCHO
12 MB

GENERO: AVENTURA

NUMERO DE NIVELES: 7

NUMERO DE JUGADORES 1

CLAVES DE ACCESO
SI

CONTINUAS
INFINITOS



NOTA GLOBAL 97



Echa un vistazo rápido a tus notas, para saber qué jugador lleva más puntos ganados. Si no consigues vencer por K.O., quizá puedas intentar lograr la victoria por puntos.



Entre un asalto y otro se hace necesario un respiro; unos segundos bastarán para recuperarse y quizás para ganar algún "mega-golpe" adicional.

Quizás eres uno de esos amantes del boxeo al que se le han puesto los dientes largos viendo que hay un juego como Muhamed Alí para la consola Mega Drive, pero no ha podido disfrutar de él por una simple razón, su consola es la Master System.

Bueno, pues no hay ningún problema, porque la "hermana mediana" de las consolas de Sega también tiene su juego de boxeo, George Foreman K.O.

Boxing, un cartucho con un nombre menos familiar que el de Muhamed Alí, pero que cumple con su cometido.

ROCKY 17... O EL RETORNO DEL GUERRERO

Ya que los aficionados y los expertos del boxeo lo llaman "noble arte", utilicemos este término en lugar de "deporte", y pasemos a ver qué ofrece este cartucho creado por Flying Edge.

Hay varios golpes a disposición del jugador, así como una posibilidad de parar golpes y otra de esquivarlos, y una misión que cumplir: dejar sin energía al contrario a base de puñetazos, seguidos uno de otro, sin permitir que éste te toque.

Una vez que su barra de energía se ha vaciado, hay que tumbarle en el suelo y dejar que el árbitro empiece a contar; ya sabes, si llega a diez, la victoria es tuya por K.O.

¿K.O. POR PUNTOS O POR PUÑOS?

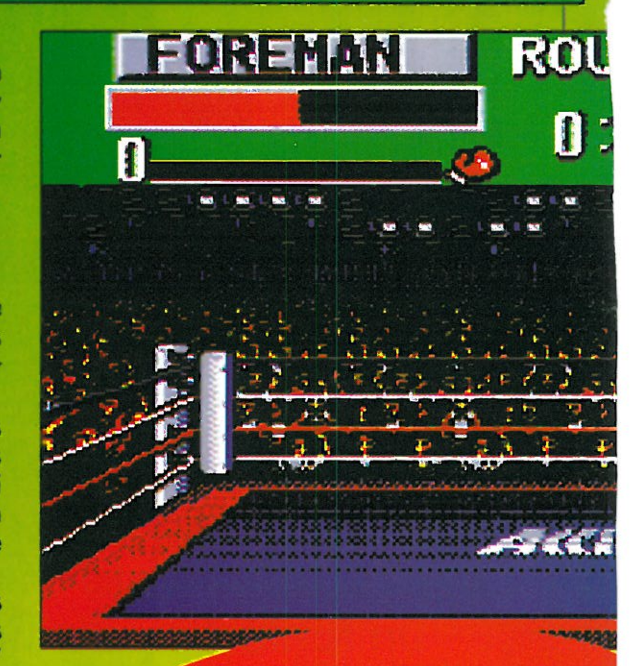
Al final de cada asalto, el jugador recibe una puntuación, ya que no siempre es posible tumbar al adversario y ganarle por K.O.

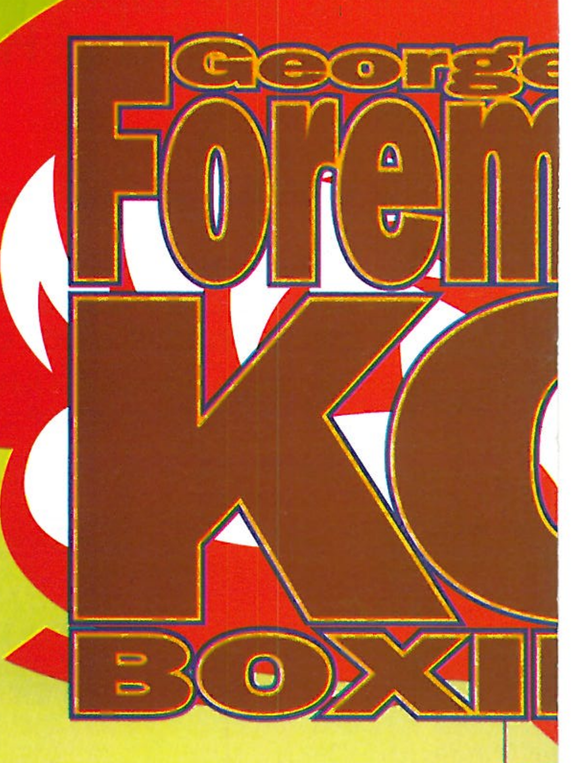
Según el número de puñetazos que hayas conseguido encajar, tendrás más o menos puntos, por lo que no debes dar tregua ni respiro al contrario, para evitar también que pueda volverse y empezar él a atizarte a ti.

Existen cinco boxeadores contrarios con los que encontrarse, y para cada uno de ellos puedes utilizar los tres "mega-golpes" disponibles, que hacen más fácil tumbar al adversario.

Claro que... si lo haces bien podrás tener mega-golpes adicionales.

Aparte de la técnica del juego en sí, hay que hacer alusión al ambiente general, no muy bien conseguido, ya





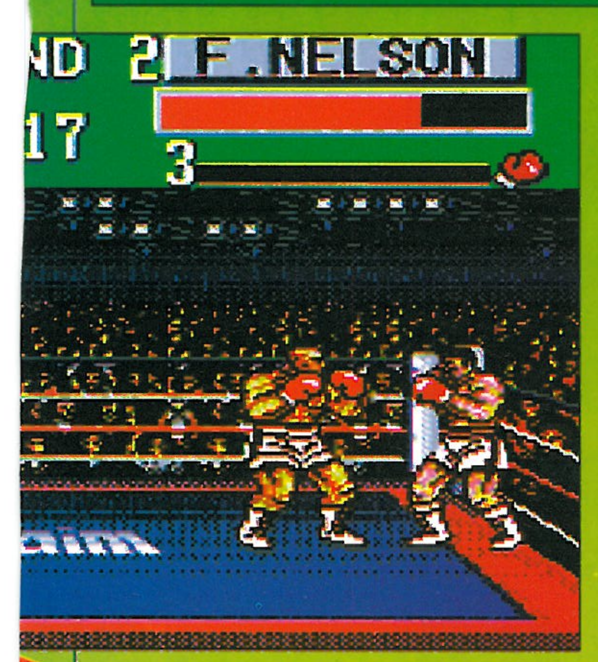


Lo que ves es uno de los puñetazos más fáciles de hacer, y a veces lo más efectivo, ya que presionar al contrario sin dejarle respirar es en ocasiones la mejor forma de ganarle.





¡Vaya, esto es un K.O. auténtico! Pulsa a tope los dos botones del pad para intentar levantarte a tiempo, antes de que acabe la cuenta.



que aunque hay público, los sonidos y la música no son suficientes para dar la emoción y el realismo que requiere la acción.

Lo que sí tiene es un nivel de manejo más que aceptable, con golpes fáciles de dar (y de esquivar en muchas ocasiones), y unos dibujos bien realizados, aunque los jugadores sólo se muevan de izquierda a derecha en el ring, sin cambiar de nivel.

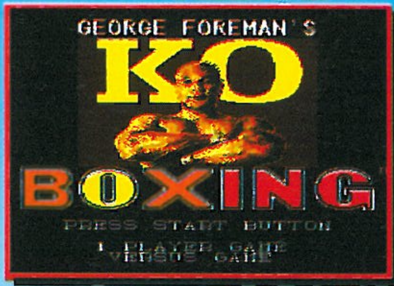
¿QUÉ TAL UN JUEGO DOBLE?

Bueno, ya hemos dicho que se pueden encontrar fallos en el juego, sobre todo por el aspecto de la monotonía de movimientos, pero también se pueden encontrar ventajas, como la posibilidad de jugar contra un compañero.

Si no juegas con ningún amigo, siempre puedes retar a los cinco adversarios que propone la consola y medir de verdad tus fuerzas.



Gracias a un mega-puñetazo, has lanzado al contrario al otro lado del ring, haciendo que su barra de energía mengüe considerablemente. Pero ten cuidado, no tienes golpes ilimitados.





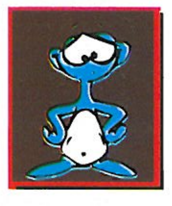
SONIDO
El público es demasiado discreto, sólo se oyen sus silbidos, y eso no es muy emocionante.



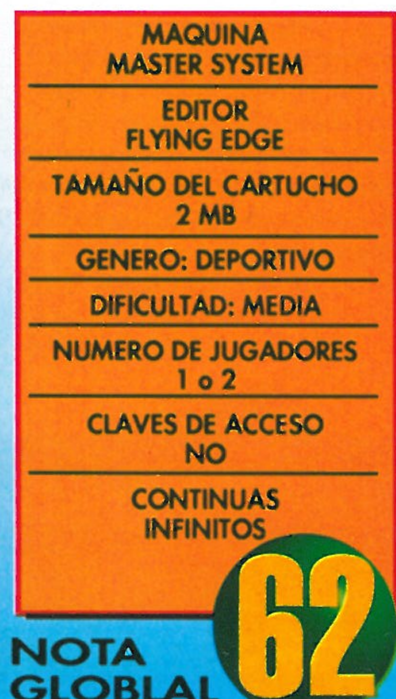
GRAFICOS
No destacan los gráficos, ni por su calidad ni por la variedad de los mismos.



ANIMACION
Falla a veces en la lentitud de los desplazamientos de los jugadores, con movimientos poco fluidos.



MANEJABILIDAD
Los golpes se encajan con facilidad, y al ser muy pocos se aprenden en seguida.



MAQUINA
MASTER SYSTEM

EDITOR
FLYING EDGE

TAMAÑO DEL CARTUCHO
2 MB

GENERO: DEPORTIVO

DIFICULTAD: MEDIA

NUMERO DE JUGADORES
1 o 2

CLAVES DE ACCESO
NO

CONTINUAS
INFINITOS

NOTA GLOBLAL 62

REPLAY



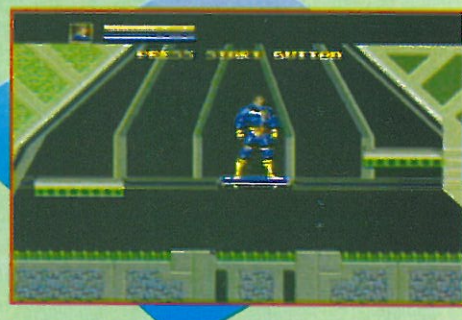
PATRULLA-X



Hace ya algunos años un reconocido científico decidió utilizar sus conocimientos para luchar contra el crimen organizado y, en especial contra los mutantes con aspiraciones de dominar el mundo. Contaba a su favor con una importante característica: el también era un mutante y podía comunicarse telepáticamente con otras personas.

El Profesor Charles Xavier puso en marcha su proyecto y comenzó a reclutar a una serie de seres que una vez fueron humanos corrientes y que, por diversas circunstancia sufrieron alteraciones en sus personalidades, convirtiéndose en mutantes. A todos les unía el deseo de luchar contra el mal y, por supuesto, unas facultades físicas y mentales superiores a las del resto de la Humanidad.

De esta idea surgieron los X-Men, conocidos en nuestro país como la Patrulla X. La ciencia de Xavier y una considerable cantidad de dinero que había ido acumulando a lo largo de su vida hicieron el resto. Desde su cuartel general, los miembros de este selecto grupo perfeccionaron sus habilidades y se convirtieron en un verdadero grupo de vengadores, capaces de enfrentarse a los más poderosos supervillanos.



Es hora de superhéroes

Como sabéis esta historia no es nueva. Hace ya mucho tiempo (muchos de vosotros no habíais nacido) que la Patrulla X está en las librerías de los aficionados al cómic. La novedad es que Marvel, la compañía editora de los cómics, se ha decidido a actualizar a estos personajes, creando un videojuego lleno de acción y de fenomenales animaciones.

LOS HEROES...

Cuatro son los personajes centrales de este magnífico juego. Todos ellos fueron reclutados por el profesor Charles Xavier y forman parte de la Patrulla-X (X de Xavier, naturalmente).

Gambit. Antes de convertirse en un mutante y pasar a engrosar las filas de este grupo, era un consumado ladrón, perteneciente a una cofradía de amigos de lo ajeno de lo más reputada del mundo del crimen. De esa época le han quedado su andar sigiloso y su habilidad con el bastón, que maneja como nadie.

El merodeador nocturno. También conocido en los países anglosajones como Nightcrawler y en su familia como Kurt Wagner, es uno de los personajes más conseguidos del juego. De su vida anterior le ha quedado su extraordinaria capacidad para desplazarse de un lugar a otro sin ser visto.

Lobezno. En inglés se dice Wolverine. Hace años, antes de que se convirtiese en un mutante como sus compañeros se llamaba Logan, pero nadie sabe bien de donde viene. De los cuatro luchadores es el más agresivo, lo que se demuestra cuando se enfada de verás y saca a relucir sus garras. Magneto y sus amigos harían mejor en mantenerse alejados de él cuando esto sucede.

Cíclope. El cerebro del grupo. Es el más inteligente y sus capacidades físicas superan lo que es normal para un mutante (no digamos ya para un simple ser humano). Su nombre de pila, Scott Summers, indica que su país natal es Estados Unidos y allí fue donde se convirtió en lo que hoy es. Su mirada es terrible y puede acabar con sus enemigos con sólo fruncir el ceño.

Estos son los cuatro protagonistas de X-Men, pero no están solos en la lucha contra Magneto. Eventualmente y si los bonos recogidos a lo largo del camino lo permiten, podrán llamar a algunos de los restantes miembros de la Patrulla en su ayuda. Estela Plateada, la Mujer Antorcha y otros superhéroes estarán dispuestos a echarles una mano cuando la situación se vea comprometida.

Parece que a los héroes de siempre les ha llegado su hora, porque el mercado se está llenando de extraños pero simpáticos luchadores por la paz y el bienestar. No hay más que hablar de Batman, Superman, el Capitán América o Flash, todos ellos muy populares en las tiras cómicas y en las revistas del género de los años 50, 60 y 70, protagonistas de series de televisión y de películas.

Quizá ha llegado el momento de que los terrestres (en todas sus formas, más o menos agraciadas) tomen el control de lo que ocurre en las consolas y se encarguen de limpiar la basura criminal que no cesa de aparecer y cuyos propósitos todos conocemos.

La lucha contra Magneto

El objetivo del juego es impedir que Magneto, un mutante cuya principal característica es el dominio sobre los campos magnéticos y la electricidad, lleve a cabo su deseo de someter a la Tierra a su cruel dominio. Desde un asteroide cercano ha establecido sus planes para los habitantes de nuestro mundo y ha enviado a una importante partida de sus mejores compinches para que preparen el terreno para su llegada



Obviamente el Profesor Xavier tratará de impedirlo a toda costa y para ello cuenta contigo y con cuatro de sus mejores ¿hombres?: Cíclope, el Merodeador Nocturno, Lobezno y Gambit. Cada uno de ellos es especialmente hábil en alguna disciplina y todos juntos forman un equipo formidable.



Mutantes y villanos se ven las caras en esta recomendable versión consolera del cómic X-Men.

... Y SUS ARMAS

Cada uno de los protagonistas de esta aventura cuenta con un arma específica que le ayudará en los momentos difíciles, siempre que su energía se lo permita.

El boomerang. Gambit es el menos espectacular en sus demostraciones, ya que permanece fiel al espíritu de los ladrones de pasar lo más desapercibidos que sea posible. Pero también es uno de los más efectivos. Una especie de boomerang sale de su mano cuando se pulsa el botón A. Los resultados, como podréis comprobar son devastadores. Quien recibe una caricia de este artefacto queda absolutamente desintegrado.

El teletransporte. Más que un arma es una habilidad, pero puede sacar al Merodeador de muchos apuros. Pulsando el botón, el personaje se difumina en una brillante y divertida nube de colores (atención al sonido) y surge en otro punto de la pantalla alejado del peligro. El problema es que, si la concentración de enemigos es muy alta, puede ser peor el remedio que la enfermedad.Es recomendable practicar un poco con esta capacidad antes de aplicarla en una situación de alto riesgo.

Las garras de adamantium. ¿Qué es el adamantium? Muy sencillo, un metal capaz de dividir a un enemigo en varias secciones perfectamente iguales, lo que provoca la lógica preocupación por parte del atacado. Sin embargo, preocuparse no vale de nada a los secuaces de Magneto cuando Lobezno se abalanza salvajemente sobre ello con las garras a punto.

La visión abrasadora. La cara de Cíclope se parece a la de otros superhéroes americanos. Pero se diferencia en un aspecto esencial: no tiene ojos, sino una máscara metálica atravesada por una estrecha rendija. Como ya habréis adivinado, por esta rendija salen los rayos del infierno, fulminando todo lo que se ponga a su alcance.

Además cuentan con la ayuda de otros cuatro superhéroes, que aparecerán siempre que sea preciso para exterminar a un grupo de enemigos o para salir de una situación comprometida.

Comienza la aventura

El jugador elige a uno de los personajes como protagonista de la aventura, pero es posible transformarse en cualquiera de los otros tres a través de una pantalla adicional a la que se accede pulsando el botón Start.

Pero lo primero es lo primero y nuestros héroes tendrán que superar la fase de entrenamiento en la Sala de Peligro, un mundo de realidad virtual creado por el Profesor Xavier mucho antes de que se pusiera de moda. Este es pues el momento ideal para practicar las habilidades de los cuatro personajes y de estirar sus músculos.

Las condiciones en que lucharán contra los irreales enemigos no permiten adivinar que se trata de una simulación, salvo por el hecho de que ellos ya lo saben.

Aunque no es muy recomendable (si lo haces demasiado puede ser que no llegues al final de la fase), sí merece la pena dejarse caer por alguno de los agujeros del suelo y ver cómo somos recogidos y transportados de nuevo a la lucha.

Lo que sucede al pasar esta fase es otra historia. Ahora ya no se trata de un entrenamiento, la lucha es real y los peligros mayores, pero todavía no es el momento de desvelar los misterios que se esconden tras los cuatro megas de juego. Ese es tu reto, ¡buena suerte!



Jaime Torroja

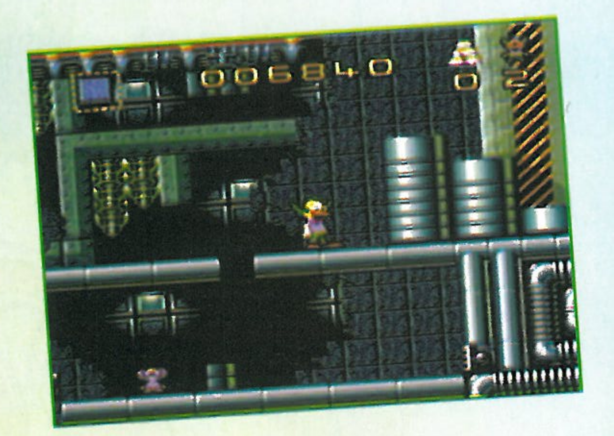


La variedad de personajes con los que puedes jugar es un punto a favor de este megacartucho.

HIT PARADE

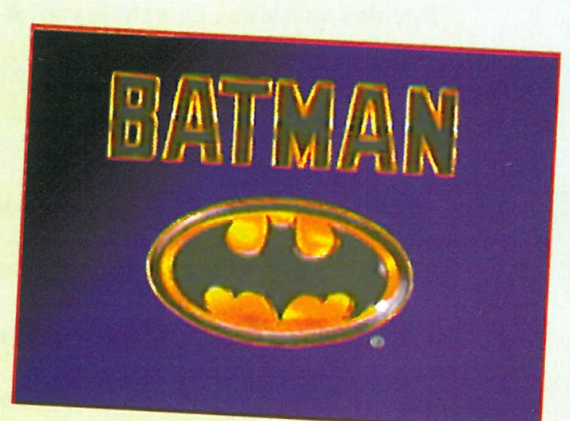
Mega Drive

1. Krusty's Super Fun House
2. Rolo To The Rescue
3. Ecco the Dolphin
4. La Sirenita
5. Mickey and Donald
6. Streets of Rage 2
7. Ex-Mutants
8. Gynoug
9. Talespin
10. Mega-lo-Mania



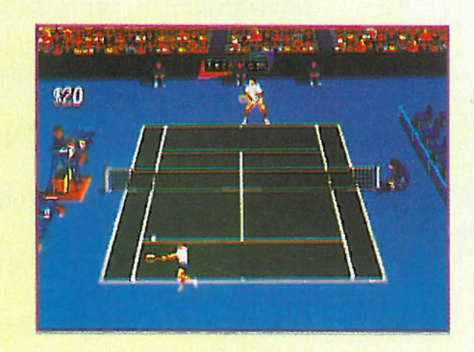
MasterSystem

1. Sonic 2
2. BatMan Returns
3. Mickey Mouse 2
4. Tom y Jerry
5. Strider II
6. Alien 3
7. A. Senna G.P. Monaco II
8. Predator 2
9. Alien Storm
10. SpeedBall



Game Gear

1. Chakan
2. Sonic 2
3. Ariel
4. Streets of Rage
5. Wimblendon



Esta lista refleja las estimaciones de ventas del último mes

GAME GENIE MEGACODIGOS

SONIC 2

Hay dos versiones de este juego, si un código no funciona en tu consola inténtalo con el otro.



	Se introduce...	Efecto
44	SBJA-HJWJ SBJA-HNV2	Los anillos valen 2 en las etapas especiales - Sonic
45	SBJA-HNWJ SBJA-HNV2	Los anillos valen 3 en las etapas especiales - Sonic
46	SBJA-HTWJ SBJA-HTV2	Los anillos valen 4 en las etapas especiales - Sonic
47	SBJA-HYWJ SBJA-HYV2	Los anillos valen 5 en las etapas especiales - Sonic
48	SBJA-H2WJ SBJA-H2V2	Los anillos valen 6 en las etapas especiales - Sonic
49	SBJA-H6WJ SBJA-H6V2	Los anillos valen 7 en las etapas especiales - Sonic
50	SBJA-HAWJ SBJA-HAV2	Los anillos valen 8 en las etapas especiales - Sonic
51	SBJA-HJWR SBJA-HJVR	Los anillos valen 2 en las etapas especiales - Tails
52	SBJA-HNWR SBJA-HNV8	Los anillos valen 3 en las etapas especiales - Tails
53	SBJA-HTWR SBJA-HTV8	Los anillos valen 4 en las etapas especiales - Tails
54	SBJA-HYWR SBJA-HYV8	Los anillos valen 5 en las etapas especiales - Tails
55	SBJA-H2WR SBJA-H2V8	Los anillos valen 6 en las etapas especiales - Tails
56	SBJA-H6WR SBJA-H6V8	Los anillos valen 7 en las etapas especiales - Tails
57	SBJA-HAWR SBJA-HAV8	Los anillos valen 8 en las etapas especiales - Tails
58	ACZT-CACA ACZT-CACN	Empieza con siete esmeraldas
59	AGZT-CACA AGZT-CACN	Empieza con seis esmeraldas
60	ALZT-CACA ALZT-CACN	Empieza con cinco esmeraldas
61	ARZT-CACA ARZT-CACN	Empieza con cuatro esmeraldas
62	AWZT-CACA AWZT-CACN	Empieza con tres esmeraldas
63	AOZT-CACA	Empieza con dos esmeraldas

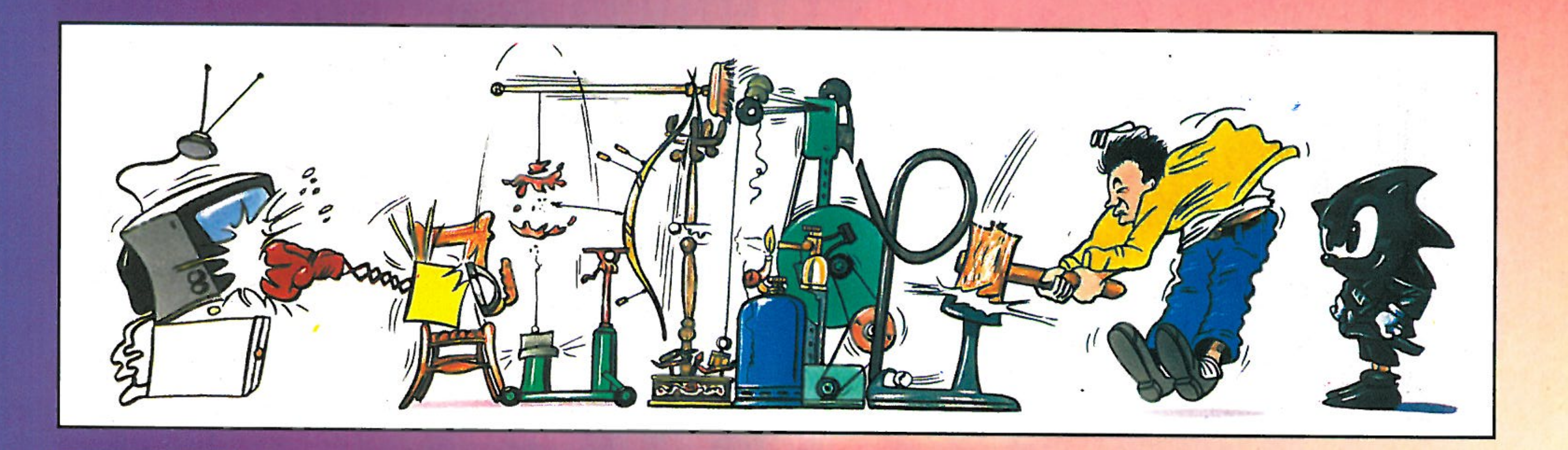


GAME GENIE MEGACODIGOS

	AOZT-CACN	
64	A4ZT-CACA	Empieza con una esmeralda
	A4ZT-CACN	
65	AGZT-CACJ	Necesitas 1 anillo para ser SúperSonic (además de las esmeraldas)
	AGZT-CACY	
66	AOZT-CACJ	Necesitas 5 anillos para ser SúperSonic (además de las esmeraldas)
	AOZT-CACY	
67	BLZT-CACJ	Necesitas 10 anillos para ser SúperSonic (además de las esmeraldas)
	BLZT-CACY	
68	DGZT-CACJ	Necesitas 25 anillos para ser SúperSonic (además de las esmeraldas)
	DGZT-CACY	
69	FCZT-CACJ	Necesitas 40 anillos para ser SúperSonic (además de las esmeraldas)
	FCZT-CACY	
70	K4ZT-CA9N	SúperSonic no pierde anillos cuando es golpeado
	K4ZT-CA92	
71	RE8A-A60W	Menú para seleccionar menú (con el título en la pantalla hay que mantener pulsado el botón A mientas se pulsa Start).
	RE8A-A60G	
72	2VAT-BCRN	Empieza con quince anillos



Los Secretos del Maestro SEGA



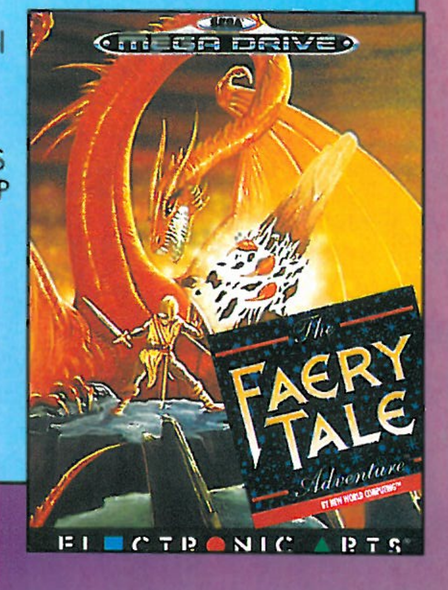
Si hay alguien que conozca a fondo todas las triquiñuelas de un juego ése es el Maestro Sega, un tipo listo donde los haya. No hay nadie que se le resista, arma que no pueda conseguir ni enemigo que no pueda vencer. Pero todo lo que él sabe no tendría sentido si no pudiera contarlo a sus amigos, para que saquen el mayor partido a las consolas Sega y a sus juegos. Si te has quedado atascado en algún juego, pon a prueba estos trucos y consejos, pueden ser tu solución.

FAERY TALE

Llegarás a ver el final del juego con este código:

7R2KVL6RSZXSK6NHGS
DCB720663R12HO785P

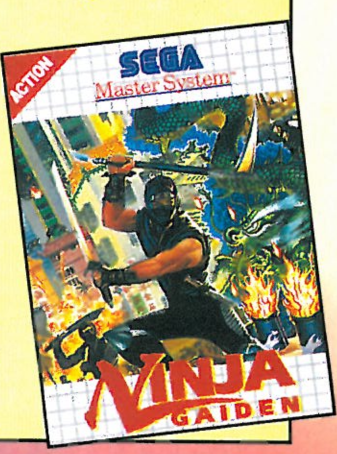




NINJA GAIDEN



Para poder seleccionar nivel y obtener algunas vidas suplementarias: Enchufa los dos mandos, y en la página de presentación, cuando aparezca "Ninja Gaiden", debes pulsar simultáneamente ARRIBA y los dos botones en el mando 1 y ABAJO y los dos botones en el mando 2.

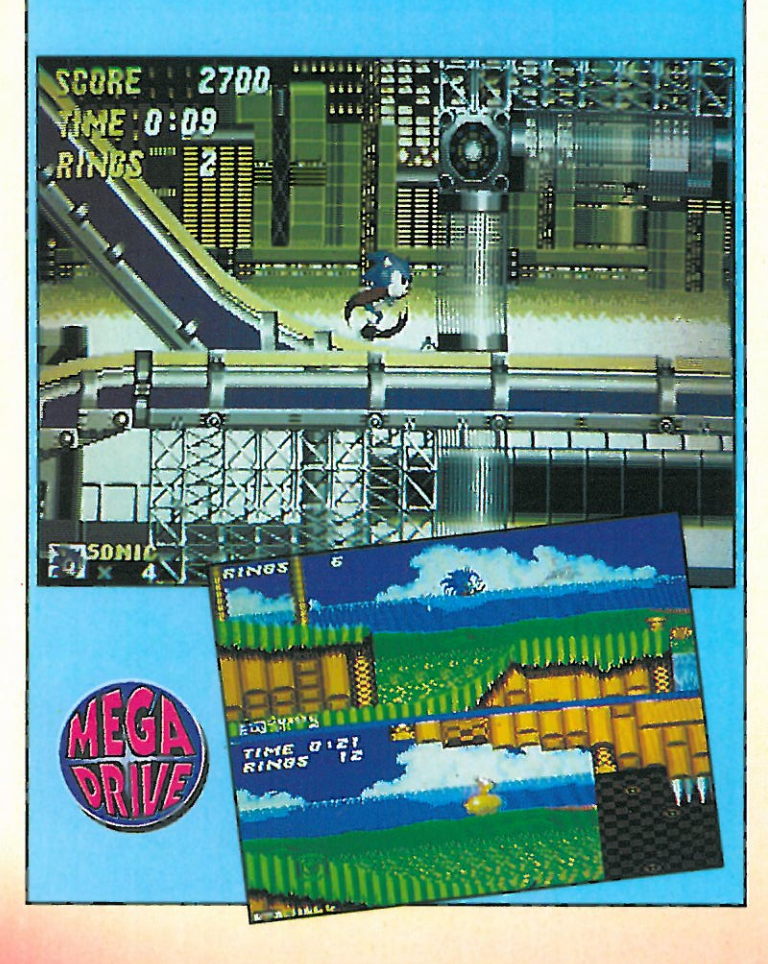


SONIC 2

Muchos de vosotros nos pedis en vuestras cartas que os facilitemos códigos que faciliten los juegos gracias a sistemas como el Action Replay o el Game Genie. Para los que nbo sepan que son estos periféricos, diremos que son unos aparatos que permiten modificar las condiciones de los juegos, incrementando el número de vidas, la energía, la munición, etc.., aumentando el placer de jugar con los cartuchos de vuestras consolas preferidas. Aunque ya hemos abierto una nueva sección para este tema, queremos daros una serie de códigos, para Game Genie, que harán que Llegar al final de Sonic 2 sea una tarea mucho más sencilla.

ATENCION: Para cada efecto existen dos códigos en la Game Genie. Debéis probar uno u otro y ver cuál funciona mejor en vuestro cartucho. Recordad que se puede poner varios efectos a la vez.

SAST-DJ1A o SATA-DJTJ	Cada anillo vale por 2	- jugador 1
SAST-DN1A o SATA-DNTJ	Cada anillo vale por 3	- jugador 1
SAST-DT1A o SATA-DTTJ	Cada anillo vale por 4	- jugador 1
SAST-DY1A o SATA-DYTJ	Cada anillo vale por 5	- jugador 1
SAST-D21A o SATA-D2TJ	Cada anillo vale por 6	- jugador 1
SATA-DJVW o SATA DJW8	Cada anillo vale por 2	- jugador 2
SATA-DNVW o SATA-DNW8	Cada anillo vale por 3	- jugador 2
SATA-DTVW o SATA-DTW8	Cada anillo vale por 4	- jugador 2
SATA-DYVW o SATA-DYW8	Cada anillo vale por 5	- jugador 2
SATA-D2VW o SATA D2W8	Cada anillo vale por 6	- jugador 2
AY8A-AAD2 o AY8A-AADN	Comienzas con 5 vidas	- jugador 1
AY8A-AAD8 o AY8A-AADW	Comienzas con 5 vidas	- jugador 2
NN8A-AAD2 o NN8A-AADN	Comienzas con 99 vidas	- jugador 1
NN8A-AAD8 o NN8A-AADW	Comienzas con 99 vidas	- jugador 2



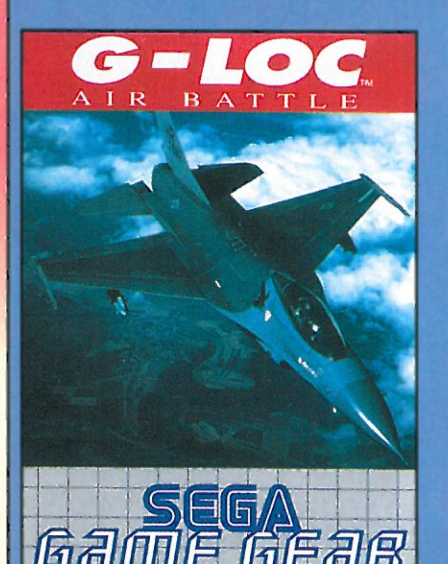
PRINCE OF PERSIA

Los siguientes códigos te permitirán acceder a algunos de los niveles del juego:

Nivel 7:	OLONIS
Nivel 8:	IDKHBN
Nivel 9:	MGKKEA
Nivel 10:	QJINHL
Nivel 11:	QHIMGH
Nivel 12:	MBHIBN
Nivel 13:	THLOHQ



G.LOC



Algunas pistas para comprar lo mejor durante las misiones:

Misión 1: después de obtener alrededor de 180.000 puntos, compra disparos (shot) y gasolina especial (Fuel Tank), después gasta el resto del dinero en gasolina normal.

Misión 2: hay diez barcos. Debes obtener unos 50.000 puntos. Consigue carburante y luego compra armaduras (Armour) y el resto gástalo en misiles.

Misión 3: hay treinta aviones. Debes conseguir 65.000 puntos. Compra armaduras y equípate hasta los dientes.

Misión 4: hay quince barcos. Debes conseguir 57.000 puntos. Compra toda la gasolina que puedas y el resto utilízalo para comprar misiles.



CYBER SHINOBI

Para conseguir seleccionar el Round que quieras, debes hacer lo siguiente: En la página de presentación, mueve el botón direccional en el sentido de las agujas de un reloj hasta que el título parpadee. En ese preciso instante pulsa el botón 2.

SONIC



En el nivel 1.3, hay una vida extra. para conseguirla, debes dejarte caer en el segundo agujero.

Este es un buen método para llegar al final fácilmente con todas las joyas: en el primer mundo, después de conseguir las botas de Sonic, verás un agujero a sus pies, y justo delante de él una hilera de doce piezas en dos niveles, salta al árbol y conseguirás otra vida.



En el segundo mundo, después de haber bajado un buen trecho, y te encuentres al borde del agua, salta a la izquierda y encontrarás una vida.

En el tercer mundo, déjate caer en el segundo agujero y encontrarás otra vida.

STRIDER



MASTER SYSTEM

Para poder acceder al Round que prefieras: antes de encender la consola, mantén apretados los botones indicados y luego enciende la consola sin dejar de apretarlos:

Round 2 - Siberia: ARRIBA + 1 + 2
Round 3 - Amazonas: ABAJO + 1 + 2
Round 4 - Barco: DERECHA + 1 + 2
Round 5 - Radar: IZQUIERDA + 1 + 2

SUPER MONACO GP 2





Para ver el final del juego, la palabra de acceso es "CHAMPION".

ARCH RIVALS



Un pequeño truco para marcar tres puntos en casi todos los ataques:

Comienza a jugar con Vinnie.
Pasa el balón a alguien de tu equipo, corre a la canasta contraria y vuelve a pasar el balón.
Colócate en posición y lanza a canasta.

SHINOBI 2

Algunos códigos para conseguir los ninjas:

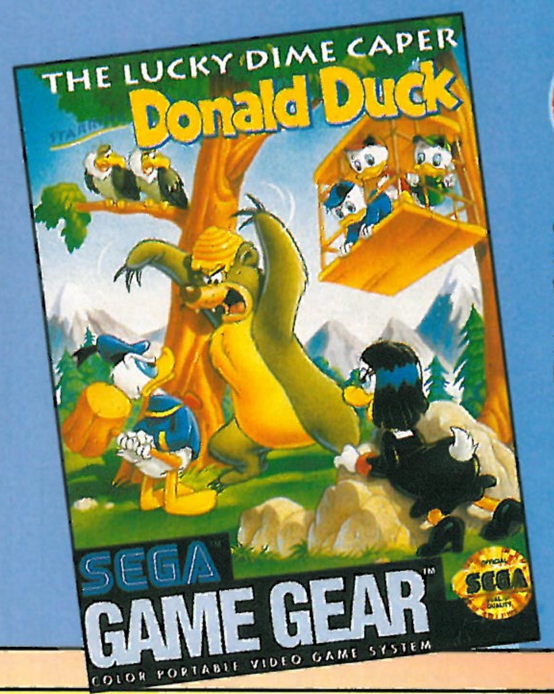
Para el ninja rosa:	20141
Para los ninjas rosa y verde:	80ACA
Para los ninjas rosa, verde y azul:	B09D9
Para los ninjas rosa, verde, azul y amarillo:	90C0B

Para acceder al último nivel con todos los objetos necesarios, teclea 1FEDF en la pantalla de los códigos de acceso.

GAME GEAR

DONALD DUCK

THE LUCKY DIME CAPPER



1/ El gran bosque americano:
Para matar al león con el disco, quédate a la derecha y lánzaselo por encima. Cuando te ataque sáltale sobre la cabeza. Si tienes el martillo te será mucho más fácil.

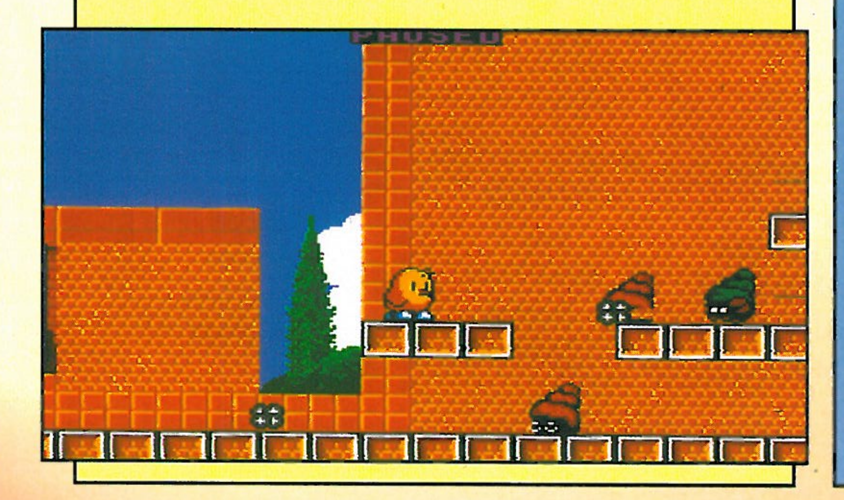
2/ Las montañas de los Andes:
Para matar a la estatua con el disco volador, quédate en el lado izquierdo hasta que te lance la primera piedra. Luego sáltala por encima a la vez que le disparas. Quédate a sus pies y dispara sin parar a su cabeza. Explotará inmediatamente y liberará un espíritu maligno. Espera a que deje de parpadear y dispara a sus pies, morirá y te dejará pasar al siguiente nivel. Si tienes el martillo, haz lo mismo pero deberás saltar mientras le golpeas la cabeza. Para reducir a cualquier espíritu maligno, fíjate bien por donde va y colócate delante de su trayectoria. Espera a que se aproxime a ti y dispárale.

3/ Las islas tropicales:
Para matar al cuervo, colócate sobre la plataforma en el lado opuesto al pájaro y cuando vaya a atacarte, sáltale a la cabeza.

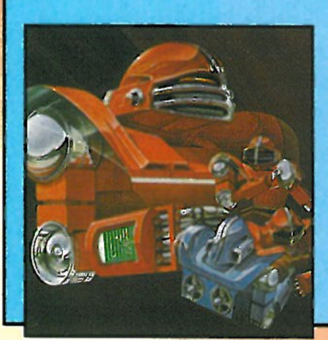
THE NEW ZEALAND STORY

Para ir directamente del round 1-1 al 1-4:
Ve al final del nivel, pero no liberes al kiwi. Debes colocarte en la plataforma larga de arriba, al lado izquierdo de donde está la jaula del kiwi. Ve al final de la plataforma, a la izquierda, después salta y dispara sin cesar tus flechas hacia el lado izquierdo. Aparecerán dos estrellas azules, salta dentro de ellas.

Para ir del nivel 1-4 al 2-4:
Al principio del nivel, ve todo el tiempo hacia la derecha. Una vez que encuentres la salida del agua, salta a los pequeños bloques, y llega hasta la primera plataforma larga, ve a la izquierda y justo al final salta a lo más alto del todo disparando flechas: aparecerán las dos estrellas en las que debes entrar.



CYBERBALL



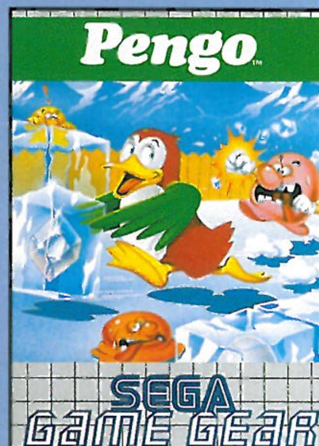
Los siguientes códigos son para obtener "continues":

L5BB LDC1 BFAV y también CGBB B8FB BB2V

PENGO



Cuando aparezcas, fíjate en los cubos que parpadean y destrúyelos. Si consigues alinear los tres diamantes, entonces los monstruos se volverán gelatinosos y podrás destruirlos pasándo por encima de ellos, pero cuidado porque debajo de los cubos pueden aparecer más enemigos. Deberás eliminar todas las bestiezuelas de la pantalla. Para ello, podrás aplastarlos con los cubos o destruir sus masas gelatinosas golpeándolos en los bordes hasta que mueran. Conseguirás una vida a los 30.000 puntos.



MegaLectores

TOP SECRET

ENDURO RACER

Fernando Giralda Alonso (León)
En la pantalla de presentación, pulsa Arriba, Abajo, Izquierda y Derecha. Podrás elegir el nivel, ya que los números aparecerán en la pantalla.

ALTERED BEAST (MS)

Luís María Blanco Silva (Guipúzcoa)
Al acabar con todas las vidas, pulsa el mando hacia Arriba y pulsa a la vez los dos botones, y verás aparecer la palabra Continue, que te permitirá seguir jugando en el mismo sitio donde te mataron. También puedes dirigirte con el mando hacia Abajo, pulsando los dos botones.

SONIC (MD)

Néstor Bardisa García (Valencia)
Cuando acabes el juego, en la escena final pulsa A, B y C todo el rato para conseguir un efecto diferente en el final del juego.

CASTLE OF ILLUSION

Oscar Lagunas Carretero (Navarra)
En el cuarto nivel, justo antes de enfrentarte al libro tienes que bajar por unas escaleras. Cuando empieces a descender, pulsa el botón 2 para bajar rápido y el botón direccional hacia la izquierda para entrar en un pasadizo. En él encontrarás dos cofres y sumarás una vida extra a tu marcador.

PSYCHO FOX (MS)

Pedro Galván (Badajoz)
Este es un truco para el juego de los animalitos, y se encuentra en la fase Round 1-3. Está en concreto en la última escalera de la fase, donde hallas pequeñas plataformas. Ve saltando de una en una y allí encontrarás una nube con un enemigo, pero debes "pasar" de él y seguir subiendo hasta la siguiente plataforma. Salta y cuando estés en el aire, dale al botón de disparo y romperás el cielo, provocando un agujero. Métete dentro y... ya verás.



La Opinión del Experto

Si me hubiesen dicho que un juego podía tener cinco mil pantallas no me lo habría creído, pero es verdad. En Populous las hay, y hay dioses contrarios, luchas entre el bien y el mal, un deber que es hacer que el bien reine en todo el mundo y muchas cosas más. Tendrás que controlar muchos aspectos: hacer una superficie uniforme en la que los andarines edifiquen, aumentar la población, hacer a tu líder más fuerte para que se le unan otros andarines, crear guerreros para que luchen, provocar terremotos y volcanes... ¡Y ojo con las inundaciones, pueden devastar tus propios poblados!
En cuanto al nivel gráfico, el juego está bien, tiene gráficos bien resueltos y cuidados, tiene diferentes modalidades de mundos con gráficos diferentes (praderas, desiertos, nieve y hielo, roca y lava, y un mundo futurista), a cada cual con mejores gráficos. El nivel de sonido es regular, pues además de la música del principio y de los sonidos que se producen al accionar los terremotos, volcanes, pantanos, etc, se echa de menos una musiquilla que acompañe durante el juego. Pero al menos, la adicción es altísima, porque cada batalla es distinta y cada enemigo es más difícil que el anterior: puede construir más rápido que tú y ser más inteligente, o tener más habitantes... Desde luego, no te aburrirás.

Juan José Blanco Blanco (Barcelona)

El Termómetro

Mega Drive	Master System	Game Gear
Talespin	Terminator	Sonic
Rolo To The Rescue	Sonic 2	La Sirenita
Shadow of the Beast 2	Mickey Mouse	Taz-mania
Road Rash 2	Populous	Streets of Rage
Sonic 2	Speedball	Olympic Gold

Concurso de Portadas

Estáis en casita, tan tranquilos, jugando con vuestra súper consola y el cartero os trae la mejor revista Sega del universo y además gratis... ¿un sueño? ¡¡¡Qué va!!! Ese es el premio que os vais a llevar si vuestra portada es seleccionada por la Academia MegaForce de Portadas, Dibujos, Garabatos y Afines. Recordad: 12 meses de suscripción gratis para el primer clasificado, 6 para el segundo y 3 para el tercero. ¡¡¡¿A qué estáis esperando?!!!

Ganador
Mario Ruíz Abascal (Santander)



Lo de "especial juegos para Master System"... ¿no será una indirecta?



2º Clasificado
Luis Fdo. Acebal (Cantabria)

No hace falta que lo digas, tus héroes son de Walt Disney, ¿verdad?

3er Clasificado
Fco. José Recacha (Barcelona)



Suponemos que el cambio de logotipo es sólo una cuestión de diseño... ¿o es una sugerencia?

El Tablón de Sonic

COMPRAS VENTAS

Vendo Game Gear casi nueva con 5 juegos, adaptador a corriente y convertidor. A 24000 ptas. Telf.: (96) 1858153.
Eduardo Carbonell Aviñó
Alboraya, Valencia
Ref.VC210

Vendo el juego Operation Wolf de la Master System por el increíble precio de 4600. Telf.: 3653636.
Juan Servera
Valencia
Ref.VC211

Compro juegos de MD a buen precio: Sonic 2, European Club Soccer, Streets of Rage 2 y mas. Telf.: (98) 5272948.
Rubén Fernández Alvarez
Oviedo, Asturias
Ref.VC212

Vendo Master System II, 2 pads, Alex Kid, Sonic, Mercs y Rastan con 2 meses por 14000. Regalo consola 2600. Telf.: (93) 45508765.
Ramón Coma
Barcelona
Ref.VC213

Vendo Master System II con los juegos Super Monaco, Wonderboy y con pistola, son su juego por 15000. Telf.: 4396928.
Jorge Carrasco
Madrid
Ref.VC214

Vendo consola Master System 2 con un juego (Alex Kidd) y un mando. Por 6500 pts. Llamar noches. Telf.: 6665688.
Jorge Luis Treviño
Rivas Vaciamadrid, Madrid
Ref.VC215

Vendo Master System II con 5 juegos: Simpson, Spiderman, Alex Kidd, Sonic y Battle Out Run. Dos mandos. Todo por 20000. Llamar al (986) 434905.
Alejandro Iglesias Fuste
Vigo, Pontevedra
Ref.VC216

Vendo Game Gear con Adaptador a red y los juegos: Mickey Mouse, Columns y Wonderboy por 19500 pts. Telf.: (96) 5713175.
Domingo Jorge Ruiz Mas
Torrevieja, Alicante
Ref.VC217

Vendo Master System con 3 juegos grabados, el Sonic, el Asterix y la pistola por 20000 ptas. Telf. (942) 564146.
Pablo García Rio
Saron, Cantabria
Ref.VC218

Vendo Megadrive con 3 juegos: Quackshot, Golden Axe y Sonic, con un control pad por 20000. Solo Málaga. Telf.: (95) 2268440.
Mario Hidalgo Muriel
Málaga
Ref.VC219

Vendo juegos de MD a 3500/4000 ptas.: F-22, Attack Chopper, Arnold Palmer, World of illusion, Super Hang On, Krusty Fun House, Tazmania, Rbi Baseball, After Burner... Telf.: 211763.
Gumersindo Claramunt Julián
Zaragoza
Ref.VC220

Vendo MS con CP y CS, con juegos Alien 3 y Alex Kidd por 15000 pts. Telf.: 6680998.
Raul Puerto Ruiz
Palleja, Barcelona
Ref.VC221

Vendo consola portátil Atari-Lynx mas dos juegos y transformador por 10000 pts. (negociables). Telf.: 3780532.
David Garrido Casas
Madrid
Ref.VC222

Vendo MS 2 con todo por 8000, Donald Duck 3000, Lemmings 4000. Junto por 15000. Solo Barcelona de 18:30 a 21:30. Telf.: 3509740.
José Antonio Zorrilla López
Ciudad Meridiana, Barcelona
Ref.VC223

Vendo Game Gear con adaptador para corriente y 4 juegos 20000 pts. Llamar de 9h a 10h. Noche. Telf.: 5936274.
Daniel Pérez
Mollet, Barcelona
Ref.VC224

CONTACTOS

Deseo contactar con usuarios de Game Gear de 9 a 11 años. Solo Jerez o provincia. Telf.: 142226.
José Alberto Palomino
Jerez, Cádiz
Ref.C65

Quisiera formar un club de Sonic con niños o adultos de 4 a infinitos años. ¡Animaos!. Llamad al telf.: 2301784.
Nacho Cases Utiel
Requena, Valencia
Ref.C66

Me gustaría contactar con Emilio Suarez Fernández, Ref.VC135. Emilio, mi teléfono es el (956) 480065.
Pedro Moreno Burguillo
B.N.Rota, Cádiz
Ref.C67

Para la Ref.I125 ¿Me podrías decir si el Ciber-Ball es un juego de Fútbol de robots? ¿Estarías interesado en dejármelo? Por favor contesta en el próximo número.
Raul Cantero Torres
Moncada, Valencia
Ref.C68

Me gustaría contactar con Emilio Andrés Sauco, Ref.VC152, cuyo anuncio salió en la revista número 9. No te he podido llamar porque en mi revista no se aprecia bien el teléfono. Llámame, mi teléfono es: (973) 761008.
Oscar Olmedo Jiménez
Alfarras, Lérida
Ref.C69

Hola, tengo la consola Megadrive y me gustaría cambiar trucos del Sonic 2 de esta consola. Telf.: 214063.
Ricardo Joseph Albandea
Murcia
Ref.C70

Club Software Madrid. PC 5 1/4 y 3 1/2, Megadrive, GameBoy. Infórmate: 5173501 (Alberto) ó 6503952 (Carlos) de 20 a 22 h. Lunes a viernes. Hazte socio.
Alberto Vadillo Gutiérrez
Madrid
Ref.C71

Tengo en mi casa una video consola Master System II y quisiera ponerme en contacto con los siguientes consoleros: Marcos Dominguez Hernández (Pontevedra) Ref.VC92, Felipe Rosa Heras (Barcelona) Ref.170. Mi teléfono es el (96) 1544382.
Luis Saez Roman
Manises, Valencia
Ref.C72

Me gustaría contactar con mega-adictos de Megadrive para cambiarnos juegos e ideas, en Madrid. Telf.: 2608223.
Juan Gómez Alcaide
Madrid
Ref.C73

Quisiera formar el Club de aficionados al Olimpic Gold. Para ello necesito consoleros interesados. Llamad al teléfono: 5438160.
José Luis Larrosa Chorro
Elche, Alicante
Ref.C74

CAMBIOS

Cambio Shadow of the Beast de Master System II por uno de los siguientes: Wonderboy the Dragon's trap, Ninja Gaiden, Rastan, Tazmania o Batman Returns. También cambio el fabuloso Bank Panic por el Secret Comando. Telf.: 6926777.
Pablo García Naranjo
Barcelona
Ref.I176

Me interesa cambiar uno de estos juegos: Forgotten Worlds, Turrican, Spiderman o Moonwalker a ser posible por Gosht'n Ghosts. Telf.: (96) 3744063. No llamar fin de semana. Llamar de 18:00 a 21:00 horas.
Robert Slag Gómez
Valencia
Ref.I177

Cambio Nintendo (me toco en sorteo) completamente nueva, por 2 de los siguientes juegos de la Master System II: Sonic II, Asterix, Mickey Mouse II. Telf.: (964) 516459.
Santiago Romero Sales
Alquerias del Niño perdido, Castellón
Ref.I178

MEGAFORCE
TABLON DE SONIC
Ed. Primavera
C/ Córcega 267, Principal 2º
08008 Barcelona

Desearía cambiar los juegos Asterix para la Master y Sonic y Donald para la Game Gear. Telf.: (91) 4587492.
José Félix Antolín
Madrid
Ref.1179

Cambio Golden Axe II, Batman, Shadow Dancer, Gynoug, Altered Beast, Hellfire. Por otros que no tenga. Telf.: 7059771.
Julián García Espejo
Madrid
Ref.1180

Vendo o cambio: Tazmania, Sonic, Shadow Dancer, Kid Chameleon, Toki. Preguntar por Raul. Telf.: (958) 150989. Juegos de Mega.
Raul Navarro Fresneda
Granada
Ref.1181

Cambio el Sonic 2 por el Terminator o por el European Club Soccer. Interesados llamar al 6720871.
Victor García Marin
San
Fernando de Henares, Madrid
Ref.1182

Intercambio Super Hang On, World Cup Italia 90 y Columns por juegos de su mismo valor o por mejores para Megadrive. Telf.: (91)3653832
Sergio Hidalgo Rico
Madrid
Ref.1183

Yo Tengo la MS 2 con el Sonic 2 y otros juegos mas. Lo cambio por la Game Gear con Sonic 1.
Llamar al (93) 6971329.
Jerónimo Vegas Gutiérrez
Rubi, Barcelona
Ref.1184

Cambio los juegos Columns y Space Harrier
para GG por cualquier otro titulo, telf.: 6661460.
Mario García Peinado
Rivas Vaciamadrid, Madrid
Ref.1185

Cambio juegos para la MD, After Burner 2, Castle of Ilusion por Thunder Force IV o World of Illusion. Telf.: (95) 4619179. Solo Sevilla.
David Díaz Gómez
Sevilla
Ref.1186

Vendo o cambio juegos de Megadrive, estos son: Chuck Rock, Altered Beast, Evander Holyfields Boxing. Llamen al 7885091.
Sergio Serna Moreno
Terrassa, Barcelona
Ref.1187

Quiero cambiar Factory Panic por Tazmania, Chuck Rock, Castle of Ilusion o Lemmings. Telf.: (948) 822544.
Javier Salcedo
Tudela, Navarra
Ref.1188

Hola me llamo Gorka y me gustaría cambiar juegos MS 2 como The Ciber Shinobi por Super Monaco GP y Tedi Boy por Super Tenis. Telf.: 888784
Gorka Salgado Cea
Lazkao, Guipúzcoa
Ref.1189

Vendo o cambio Master System 2, con Alex Kid, Sonic 2, Wonder Boy III y Action Fighter o cambio por Game Gear en condiciones. Vendo por 15.000 pts. con dos mandos. Telf.: (986) 299003.
Jacobo Cela Gallego
Vigo, Pontevedra
Ref.1190

Tablón de Sonic - Normas de participación

En "El Tablón de Sonic" cualquier puede poner un anuncio gratuito, para ello basta con enviar el cupón (valen fotocopias). Es imprescindible que indiques correctamente tu dirección y número de teléfono para que el anuncio sea publicado.
Los cupones deben enviarse a: MEGAFORCE / TABLON DE SONIC
Ed. Primavera
C/ Córcega 267, Principal 2º
08008 Barcelona

TABLON DE SONIC

MEGADRIVE ☐ MASTER SYSTEM ☐ GAME GEAR ☐

☐ Compra ☐ Venta ☐ Intercambio ☐ Contacto

Nº 13







El Correo

¡Hola amigos! Ya sabéis que estoy aquí para ayudaros con cualquier problema que tengáis. Si me necesitáis escribidme una carta a:
MEGAFORCE/Correo de Sonic
C/ Córcega 267 Principal 2º 08008 Barcelona

¿Hola Sonic, me gustaría hacerte tres preguntas.
1-¿El precio del Mega-CD es sólo el Mega-CD o es con la consola Megadrive del numero 9 de la revista Megaforce?
2-¿Servirá el Mega-CD para la Megadrive 1?
3-¿El precio del Mega-CD si sale suelto?
Cristian Velasco Hernan
Badalona, Barcelona

1-El precio del Mega-CD ahora mismo ronda las 50.000 ptas., y sus componentes son el Mega-CD, tres compacs con juegos (seguramente un disco con los clasicos de Sega y los otros dos pueden ser el Cobra Command y un matarmarcianos con una estupenda banda sonora, hablo del Sol Feace). Tambien lleva una serie de componentes para hacer la conexion con la megadrive, los cables de audio para conectar a un equipo de musica y un cable especial que va conectado en el CD-ROM y la salida de auriculares de la Megadrive. Dicho cable se utiliza para escuchar el sonido de los cartuchos de la Megadrive a traves del CD-ROM, con lo que podrás disfrutar de tus juegos a todo volumen por el equipo de musica.
En cuanto a la compatibilidad el Mega-CD serviá para la Megadrive actual y para el próximo modelo que saldrá proximamente, la Megadrive 2, que internamente será igual que su antecesora mientras que en la parte externa tendrá un nuevo "look".

¿Hola Sonic, tengo una Megadrive y me gustaría saber:
1-¿Qué diferencía hay con el periférico Action Replay de Datel distribuido por Proeinsa y el periférico Game Genie distribuido por Famosa?
2-¿Cuál es el mejor y el más seguro?
3-¿Por qué la Megadrive sólo puede utilizar una paleta de 16 colores cuando nuestro rival "¿Super...?" los utiliza todos?
4-En el Sonic 2 para Game Gear me quedo bloqueado con el primer boss, ¿hay algún truco para pasarlo o para ir directamente al segundo nivel?
5-¿El nombre "Sonic" no es llana y terminada en consonante?, por tanto ¿no se tendría que acentuar la "o" y decir Sónic?
Gracias por todo Sonic y a ver cuando tienes novia.
Johnny
Barcelona



1-La diferencía que existe entre estos dos periféricos es que mientras con el Action Replay mediante un sistema que debes seguir, puede conseguir ventajas en todos los cartuchos, con la Game Genie, debes esperar a que se publiquen los codigos de los juegos, ya que no hay un sistema para encontrarlos (excepto, claro está, los programadores o que tú tengas mucha suerte).
2-Personalmente me decanto por el Action Replay (si eres lo suficientemente paciente para encontar los códigos).
3-La principal diferencia es que la Super Nintendo puede mostras más colores en pantalla, también influye, a la hora de crear un juego, que los programadores se dignen explotar al máximo las posibilidades de color que tiene la Megadrive.
4-Con este truco, lo tendrás más fácil: pulsa durante la presentación, cuando Tails se ve corriendo, la diagonal abajo-izquierda y a la vez los botones 1,2 y START. Mantenlos apretados y cuando Tails parpadee, oirás un sonido. Suéltalo todo, presiona START y verás que aparece el menú.
5-Sonic es una palabra inglesa y por lo tanto hay que mantener la ortografía original (en inglés no hay acentos).

¿Hola Sonic, me llamo David, tengo una duda en el Super Monaco GP, para la Game Gear, cuando juego y llego a la última pantalla siempre pone Game Over. No se pasármelo, ¿hay algún truco?
David
Valencia

No existe ningún truco, pero para tener más posibilidades elige las siguientes caracteristicas del coche:
Type 1, neumáticos blandos (excepto en los circuitos con muchas rectas), motor Vapor V8 (excepto en circuitos con muchas rectas donde debes elegir Firenze V12).

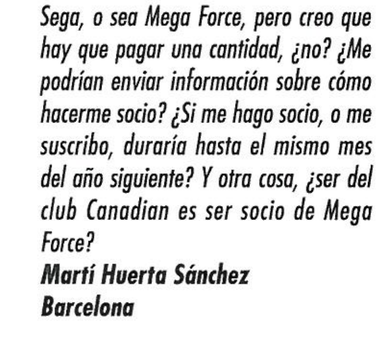
¿Hola Sonic, me llamo Sergio, tengo una Megadrive y quisiera saber si hay algun truco para estos juegos: Sonic 1, World Cup Italía 90, Super Hang-On y Columns. Gracias.
Sergio García Lucas
Cervera de Pisuerga, Palencia

Efectivamente, y aquí te envio un "popurri" de trucos. Sonic 1: Presiona en la pantalla de presentación (cuando sale Sonic saludando) arriba-abajo, izquierda-derecha y el botón B más START y accederás a un menú donde puedes escoger la fase en donde comenzar. También podrás escuchar todas las melodias y efectos especiales que contiene el cartucho.
World Cup Italía 90: Cuando juegues contra la consola elige Argentina, Brasil o Rusia. Estos tres equipos tienen la mejor defensa y los mejores delanteros.
Super Hang-On: Existe una pantalla de opciones oculta que te permite cambiar la dificultad del juego. Para acceder a ella, en la pantalla de titulos pulsa el botón A y START a la vez.
Columns: Si quieres obtener 10.000 puntos extra en la versión arcade de este juego, cuando aparezca la joya mágica (Magic Jewel), colócala en una columna vacía, de forma que choque contra el suelo.

¿Hola Sonic, me llamo Antonio y tengo 9 años. Tengo la consola Master System 2. Mi problema es que no sé por cuál de estos 3 cartuchos decidirme: Sonic 2, Terminator e Indiana Jones ¿Qué cartucho me recomiendas? ¿Cuál es el mejor? Gracias por todo.
Antonio Gonzalez
El Temple, La Coruña

Sin duda, el primero por el que me decantaría sería el Sonic 2, pero como



segunda opción, eligiría Terminator, un juego con mucha acción y fotos digitalizadas en los intermedios de las fases, representando las partes claves de la película.

Hola Sonic, me llamo Javier y estas son mis preguntas:
1-Por qué los juegos de Master System no se pueden cambiar con Megadrive.
2-Cuál es el juego que me recomiendas para Megadrive a parte de Sonic, Columns, Italía 90 y Super Hang-On. Preferiblemente de aventuras o Deportes.
3-Qué juego de Megadrive es el más vendido.
Javier Dominguez
Barcelona

1-Principalmente por la diferencía técnica que existe entre ambos.
2-Ya que te gustan las aventuras, te recomiendo el cartucho Quackshot, divertido, con pantallas coloristas y detalladas, muchas acciones a realizar y con mucha acción.
3-Te remito a la sección Hit Parade, donde encontrarás los cartuchos más vendidos cada mes.

Hola Sonic. Me llamo Victor, tengo 10 años y me gustaría que me respondieras unas preguntas:
1-¿Va a salir el Wonderboy in monster world para Game Gear?
2-¿Es necesario un quit de limpieza? ¿hay alguno para la Game Gear?
3-¿Va a salir alguno de estos juegos para la Game Gear: Golden Axe II, Home Alone y Street Fighter 2?
4-¿Hay algún truco para Spiderman de la Game Gear?
5-¿Que juego me aconsejas: Dragon Cristal o Wonderboy?
6-Querido Sonic, me gustaría mucho que me aconsejaras un videojuego para el sistema Game Gear de pelea y acción. Con mucha emoción, bastante técnica, bastantes pantallas y con mucha dificultad, que no sea el Sonic 2.
Victor Manjon Alonso
Salamanca

1-De momento no se tiene noticia de que vaya a salir dicho cartucho, pero la aventura Wonderboy The dragon's trap, de la Game Gear, es posiblemente el juego más parecido.
2-Te recomiendo, para una mayor protección y limpieza de la Game Gear, que utilices el pequeño protector, de la casa Nuby donde puedes colocar la consola y jugar sin necesidad de sacarla de ahí. También cuenta con dos compartimentos para dos cartuchos y un asa para colgarlo del brazo para cuando nos desplazamos.
3-De momento no van a versionar para la Game Gear estos magnificos cartuchos.
4-No existe ningún truco practicable en este cartucho, quizá más adelante los programadores nos den algún truco pero de momento tendremos que seguir sufriendo un poco para avanzar en este juego de acción.
5-Personalmente me gusta mucho más el Wonderboy, por lo colorista y divertido que es.
6-Casi todas las caracteristicas que me mencionas se las lleva el fantástico juego de acción trepidante; el Streets of Rage.



Hola Sonic. ¿Cómo estás? Yo bien. Me llamo Manolo y tengo un problema, me quiero comprar el Woody Pop o el Pengo para la Game Gear, ¿Cuál es el mejor y más entretenido? y si me podrías enseñar una foto de uno de los 2 y que juegos van a salir para la portátil. Gracias Sonic y que vivas mucho.
Manuel Hernandez Collados
Murcia

Personalmente prefiero el Pengo, un juego simple pero muy adictivo y divertido, con un desarrollo idéntico a la maquina recretiva que seguramente los más nostálgicos recordarán y con el que te pasarás muchas horas pegado a tu Game Gear.

Hola, me llamo Daniel y me gustaría que me contestes a estas preguntas:
1-¿En el Mega CD se graban juegos?
2-¿El CD-ROM sirve sin la consola?
3-¿Con el CD se puede escuchar música?
Daniel Arcos Tobajas
Tudela, Navarra

1-Efectivamente, el CD-Rom lleva una memoría interna para grabar los juegos, para poder continuar donde lo dejaste. La partida grabada permanece guardada incluso cuando la consola está apagada, esto se consigue mediante una batería interna que tiene una autonomía de un mes, con lo que si no quieres perder el juego que tienes en memoria, tienes que usarlo, por lo menos una vez al mes, aunque no creo que dejes de jugar a la consola ni siquiera un minuto.
2-No, tienes que tenerla conectada con la Megadrive.
3-Naturalmente, el Mega-CD lleva un menú especial incorporado con opciones que van desde programar las canciones (el orden en el que quieres que suenen), programacion aleatoria (el Mega-CD elige el orden de las canciones), programar el espacio en segundos que hay entre dos canciones, utilizar CD+G, etc...

¡Hola, revista Mega Force! A mí me gustaría ser socio del club Sega, o sea Mega Force, pero creo que hay que pagar una cantidad, ¿no? ¿Me podrían enviar información sobre cómo hacerme socio? ¿Si me hago socio, o me suscribo, duraría hasta el mismo mes del año siguiente? Y otra cosa, ¿ser del club Canadian es ser socio de Mega Force?
Martí Huerta Sánchez
Barcelona

Bueno, bueno, parece que tienes un enorme lío entre ser socio, suscriptor, Mega Force, Sega, Canadian y un montón más de cosas, y eso que ya hemos explicado más de una vez qué es ser socio, cómo hacerse, etc.
En primer lugar, ser socio del club Mega Force no significa ser socio de Sega, no tiene nada que ver una cosa con otra.
Ser socio del club Mega Force tampoco significa ser socio del club Canadian, ésta es una cadena de tiendas que tiene su propio club.
Y, por último, ser socio del club Mega Force no es lo mismo que ser suscriptor de Mega Force. La suscripción a la revista te permite tenerla en casa todos los meses sin molestarte en ir a buscarla, es una forma de comprarla distinta a la de ir mes tras mes al kiosko, y lo normal es hacerla por un año entero, a contar desde el primer mes en que la recibes, sea el que sea (no tiene que ser de enero a diciembre).
Una vez aclarado todo, sólo me queda contarte que el club Mega Force no cuesta dinero, y permite comprar artículos a precio reducido. ¿Cómo conseguir el carnet? Pues con haciéndote suscriptor o pidiendo uno de los artículos que vende el club, así de fácil. Anímate, ya verás que cantidad de ofertas y descuentos puedes conseguir en este MegaClub.

INDICE 92 93

Ya ha pasado un año desde el día en que MEGA FORCE salió a la calle por primera vez. Un año en el que la única revista dedicada por completo al mundo Sega ha crecido y no sólo en tamaño (ahora es un 15% más grande). La mejor forma DErepasar este primer año de vida de MEGA FORCE es ofreciéndoos el índice de todo este año. Está ordenado por bloques y junto al nombre del juego (o el título del artículo) están las iniciales de la versión comentada, el número de la revista en que se publicó y la página donde empieza. Esperamos que os sea útil.

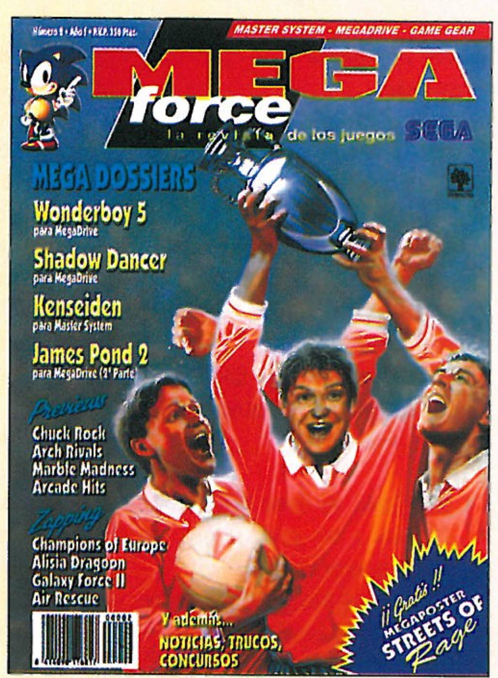
DOSSIER



MEGA FORCE Nº 1

ENTREVISTA

MAESTRO SEGA



MEGA FORCE Nº 2

MEGA FORCE Nº 3





MEGA FORCE Nº 4

MEGA FORCE Nº 5





MEGA FORCE Nº 6

PREVIEW



MEGA FORCE Nº 7

MEGA FORCE Nº 8



REPLAY

REPORTAJE

ZAPPING

MEGA FORCE Nº 9



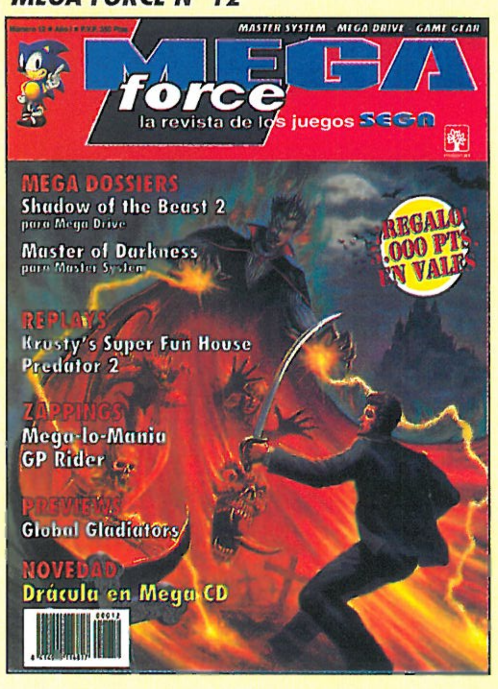


MEGA FORCE Nº 10

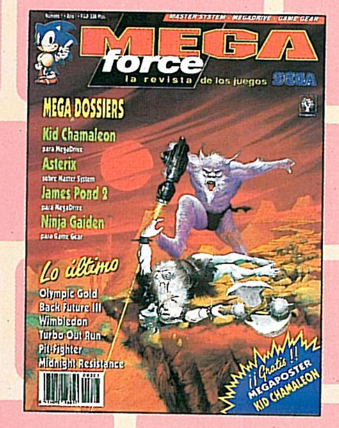


MEGA FORCE Nº 11

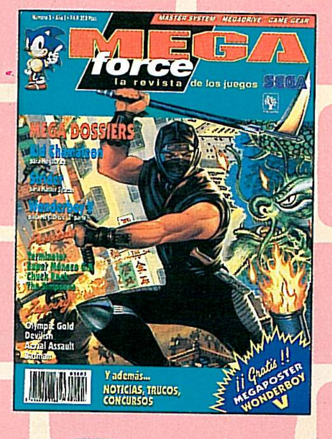
MEGA FORCE Nº 12



Si te has quedado sin algún número de tu revista

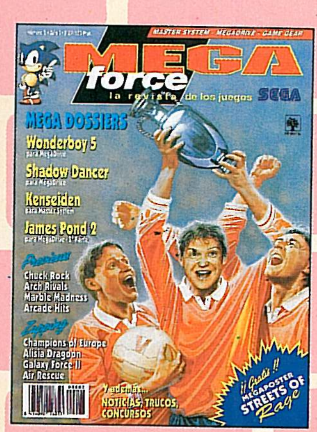


MEGA force









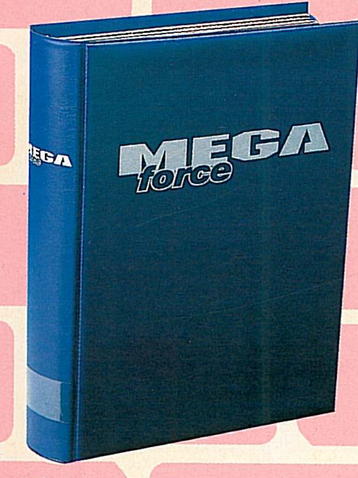
Consíguelos











Ahora puedes conseguir los números atrasados y las tapas con sólo rellenar y enviar este cupón (también valen fotocopias).

CUPON DE PEDIDO

☐ **Deseo que me envíen la cantidad de .... tapas de la revista Mega Force al precio unitario de 850 ptas.**

☐ **Deseo que me envíen los números atrasados que indico, al precio unitario de 350 ptas. ....**
(I.V.A. Y GASTOS DE ENVIO INCLUIDO)

NOMBRE Y APELLIDOS ______________________
DIRECCION ______________________
COD. POSTAL __________ POBLACION ______________________
PROVINCIA ______________________ TELEFONO __________

FORMAS DE PAGO: ☐ Cheque nominativo a EDITORIAL PRIMAVERA
C/ CORCEGA, 267 pral. 2º - 08008 BARCELONA

☐ Giro Postal nº .... a EDITORIAL PRIMAVERA
(indicando el concepto del pago en el apartado texto)

-No se admiten pedidos contra reembolso.
-Se ruega que envíen un giro o talón único por cada cupón de pedido.
RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON A: EDITORIAL PRIMAVERA. C/CÓRCEGA, 267 pral. 2º - 08008 BARCELONA

Cuando la realidad se confunde con la imaginación.
Cuando el miedo es un simple eslabón en el espacio.
Cuando el futuro es cuestión de suerte.

FLASHBACK

ESTE JUEGO ES DE OTRO MUNDO

DISPONIBLE EN TU MEGA DRIVE

Cuando la realidad forma parte de la imaginación.
FLASHBACK, una nueva dimensión en aventuras gráficas.
¡Ha llegado el ROTOSCOPING!. La técnica más avanzada y detallada en software de recreación.
Gráficos poligonales de ambientación sorprendente con total realismo y excepcional calidad.
Animación de los sprites con 24 movimientos por segundo.
Ambiente musical cautivador dominado por el suspense.
¡ESTO ES FLASHBACK!. Ciencia Ficción.
Año 2142 de nuestra era.
Abandonado en un extraño planeta, y con la memoria borrada artificialmente, has de regresar a la tierra para detener la invasión de las fuerzas mutantes enemigas.
FLASH BACK. 3 mundos, 6 niveles.... y más de 200 pantallas. ES OTRO MUNDO.

